http://cineultramundo.blogspot.com

FUNDADA EN MIL NOVECIENTOS SETENTA Y CUATRO

EL WENDIGO

INvierno nº 67
325 Ptas

Con subvención del
Iltre. Ayuntamiento de Gijón
y 70 suscripciones de la
Consejería de Educación,
Cultura y Deportes
del Principado de Asturias

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Hacen EL WENDIGO: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU, Director. FLORENTINO FLOREZ Y RAMON F. PEREZ, Redactores Jefe. SOFIA CARLOTA RODRIGUEZ, Jefa de Prensa y Relaciones Públicas. EULALIA EGUREN, Comunicación. Colaboran en este número MARIO IZQUIERDO, Diseño, y los firmantes de cada uno de los trabajos.
Imprime: GRAFICAS CAREAGA. D.L.: M-3.362/1977

sumario

Editorial 2

El Salón de España
Faustino R. Arbesú 3

Salvación, sacrificio y rendición
Norman Fernández 6

Next Men: ¿La próxima generación?
Jordi Juanmartí – Javier Riva 8

Pasen y vean
Florentino Flórez 10

Kennet Branagh
Sofía Carlota Rodríguez 12

El Salón entre bastidores
El Wendigo 14

Premios Haxtur 87
Faustino R. Arbesú 18

Edward Dmytryck
Sofía Carlota Rodríguez 20

Hombre Grande
Faustino R. Arbesú 23

Jim Starlin en Gijón
Florentino Flórez 24

Gaiman Bachalo y Muerte: ¡Qué bello es vivir!
Jordi Juanmartí – Javier Riva 27

Un historietista para la historia: Gaspar Meana
Faustino R. Arbesú 30

Gritos en el día
Norman Fernández 33

Sachs & Violents: No siempre es acertada la primera impresión
Faustino R. Arbesú – Jordi Juanmartí 36

Haxtur 94
El Wendigo 38

Crónica de sucesos
Florentino Flórez 40

El Wendigo recomienda 43

Diseño: Mario Izquierdo

Portada: Javier Riva

Cartel del Salón: Faustino Rodríguez y Mario Izquierdo

editorial

Hace 21 años que publicamos periódicamente esta revista, lo cual significa que algunos de los componentes del grupo que le damos vida, somos 21 años más viejos. ¡PARECE MENTIRA!. Veintiún años escribiendo sobre comics, sobre cine... sobre tantas y tantas cosas... Tantos años y tantas páginas impresas, algunos sueños todavía y muchas decepciones. Hemos sobrevivido durante el Franquismo, el Suarismo y el Felipismo y sufrido la crisis del petróleo, de los valores éticos, la etapa del amor y no la guerra, la de más guerra y menos amor. Con nosotros han envejecido, echado barriga y disfrazado de pingüino, los líderes del movimiento surgido en Berkeley que generó el Mayo Francés. Donde no estuvimos, ni participamos en manera alguna, fue en el tan socorrido y cacareado Mayo Francés, en el de Berkeley tampoco. La verdad es que si somos sinceros y queremos serlo, hemos de confesar que no nos enteramos que existieron estos movimientos hasta que algunos gilipollas y muchos burguesitos metidos a izquierdistas, comenzaron a restregarnos por las narices su existencia y seudo participación moral o activa.

Durante el 68, buen año –que no mes– teníamos aquí como para preocuparnos de lo que se cocía en Francia.

Somos tan viejos que comenzamos a ver cosas que jamás nos hubiéramos imaginado que veríamos, a pesar de que nuestra vista ya nos juega alguna que otra mala pasada. En fin, que estamos un poco cansados de que nada cambie, que todo siga igual –el jodido Lampeduse–, que sigan manteniéndose las mismas posturas interesadas o cerriles de los años setenta, en privado se hable de una manera y luego, esos mismos, hablen o escriban públicamente de otra, que los intereses sean tan grandes o más que hace veinte años y que sigan primando sobre las voluntades. Llegados a este punto lo primero que se nos viene a la mente es el porqué seguimos adelante, porqué editamos este nuevo número ¿Qué es lo que nos mueve? Posiblemente la rutina. Lo venimos haciendo durante tantos años... que cuesta tanto trabajo, o quizá más, dejarlo como seguir dando el coñazo... Tu mismo.

EL WENDIGO

http://cineultramundo.blogspot.com

XVIII Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias

http://cineultramundo.blogspot.com

El Salón de España

Un año más ha transcurrido, y con él se ha celebrado una nueva edición del salón Internacional del Comic Principado de Asturias. Y con esta XVIII edición llegaron también a su cita los X Premios Haxtur.
Gijón fue de nuevo por unos días el lugar deseado por muchos aficionados asturianos y del resto de la geografía española. Unos estuvieron presentes dando esplendor al salón y otros que quisieron acudir no pudieron. El programa que se ofreció se cumplió punto por punto, con las inevitables variaciones ocasionadas por cambios de última hora; dicho programa fue suculento y de gran interés para todo aquel que sea aficionado a los tebeos.
Esta semana de contacto con los autores fue inaugurada el domingo 2 de octubre a las 5 de la tarde por el Concejal de Cultura del Ayuntamiento de Gijón, el señor Muruais.

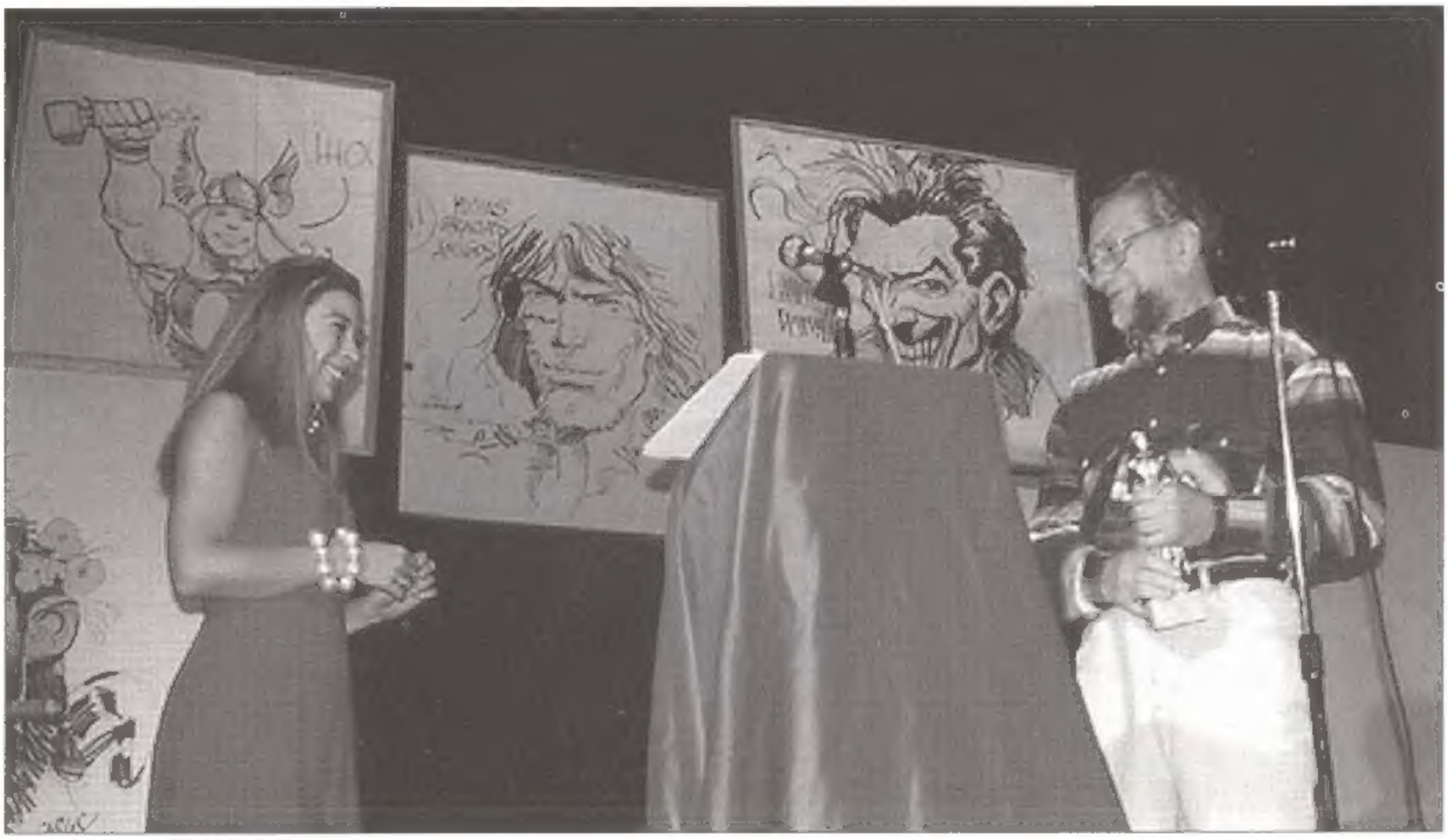
Colección Premios Haxtur

A continuación el novelista y antiguo director del centro regional de TVE en Asturias, Juan José Plans, hizo la presentación de la colección creada por El Wendigo con motivo del Salón, con el título de Premios Haxtur. Para esta ocasión se editó la hermosa y tierna historia de 40 páginas creada por David Mazzuchelli llamada "Hombre Grande". Esta colección pretende presentar anualmente un álbum que reunirá una serie de características definidas en la introducción de dicho álbum: "... con esta colección pretendemos, principalmente, crear un apoyo más a la difusión del Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias y a los premios que dan título a esta colección, la cual solo albergará material cuya calidad vendrá avalada precisamente por la condición de que el autor/es de las obras publicadas hayan obtenido uno de estos premios.

Somos conscientes de que este proyecto encierra múltiples dificultades de continuidad al estar expuesto a sucumbir nada más nacer, pero también lo somos de que solo tendrá alguna posibilidad si lo intentamos, si deja de ser un proyecto. Hoy por hoy es una realidad con deseos de continuidad. A veces la voluntad de ser crea existencias perdurables... y a nosotros voluntad no nos falta..."

Un himno para el Salón compuesto por Tim Truman

Timothy Truman es un autor de "comics" que además compone música con bastante éxito. Hace unos años estuvo en Gijón y se marchó encantado del Salón y de las personas que hacemos posible esta cita anual, por lo que, ni corto ni perezoso, compuso una partitura, la orquestó



Kubert recogiendo su Haxtur

http://tebeosfera.blogspot.com

Mesa redonda: Maguire, Jiménez, Vaquer y Starlin

y nos la envió como regalo. La partitura la registró en USA con el nombre de "Héroes de Gijón".

La melodía fue estrenada mundialmente el primer día del Salón, tras la presentación de Hombre Grande, y a partir de entonces se utilizó como himno en todas las manifestaciones de esta edición, incluida la entrega de los Premios Haxtur.

El Salón día a día

El primer día se completó con la presentación y coloquio con Joe Kubert, moderados por Jordi Juanmartí. Es de destacar la importante afluencia de público, a pesar de coincidir dicho coloquio con el partido de fútbol Sporting-Real Madrid que tenía lugar en El Molinón.

El resto de los días fueron pasando por el estrado –y con la consiguiente firma de autógrafos al acabar– Neto, Gaspar Meana, Georges Bess, Mariel, Soria, Jim Starlin, Carlos Gímenez, Mique Beltrán, Rafael Vaquer, Kevin Maguire y Oscar Jiménez, los cuales fueron presentados por Fernando Cuesta, Javier Cuervo, Florentino Flórez, Sofía Carlota Rodríguez, Fernando González, Rodolfo Martínez, Faustino Rodríguez Arbesú y Jordi Juanmartí. Todos los actos fueron amenizados por la proyección de más de setenta diapositivas de cada autor en pantalla gigante y con el apoyo musical en los descansos del mencionado instrumental de Tim Truman.

Kubert y Maguire en su «comic en vivo»

Los Premios Haxtur

El viernes 7, último día del Salón, tuvo lugar como viene siendo habitual la entrega de los Premios Haxtur en el magnífico Teatro Arango. Hicieron de presentadores Sofía Carlota Rodríguez, periodista y miembro de El Wendigo y de la organización del Salón y el periodista del diario local El Comercio y también colaborador en el Salón Joaquín Fuertes. La entrega fue amenizada con una estudiada iluminación que contribuyó a realzar el evento, junto con la parafernalia creada con el apoyo de dibujos de gran tamaño –1,5 x 1,5 metros– que a lo largo de otras ediciones fueron dejando los autores invitados. También contribuyeron a realzar la presentación y la entrega de premios la ya mencionada partitura de Tim Truman y la proyección en una gigantesca pantalla colgante de 3,5 x 2,5 metros de un vídeo con ilustraciones de las obras finalistas.

http://cineuitramundo.blogspot.com

En el acto estuvieron presentes, entregando algunos de los premios, la Directora Regional de la Juventud, doña Faustina Ibáñez, y el concejal de Cultura del Ayuntamiento de Gijón Sr. Muruais. Finalizada la entrega, los autores presentes realizaron en vivo grandes dibujos en un gigantesco mural preparado a tal efecto; dichos dibujos pasarán a engrosar la colección que sirve todos los años para engalanar el montaje.

Exposiciones

Este año el número de exposiciones aumentó notablemente, siendo el período de exhibición más largo también, e incluso algunas se hicieron, itinerantes por Asturias. En el Museo Barjola de Gijón pudo contemplarse desde el 24 de septiembre la llamada "El alto medievo", de Gaspar Meana. La exposición constaba de 60 originales, y sus correspondientes apoyos históricos, de la obra del autor "La Crónica de Leodegundo".

También en Gijón, en el Ateneo de La Calzada pudieron verse desde el día tres de octubre 67 páginas originales de prensa a color y de tamaño 50x40 cms sobre Flash Gordon, bajo el título 60 años de Flash Gordon, con los mejores trabajos que Alex Raymond realizó para este personaje. Como curiosidad pudo también verse en esta misma exposición la obra "Jim de la Jungla", del mismo autor, de la que el lector recordará que fue hecha al mismo tiempo que la de Flash Gordon, imprimiéndose ambas series a la vez en los Estados Unidos.

En la Sala de Exposiciones de la Antigua Rula, en el Puerto Deportivo de Gijón tuvo lugar la exposición "El Guerrero del Antifaz: El Culebrón del Franquismo". Finalmente, en el Hall de la Cátedra de Extensión Universitaria, en cuyo teatro se realizaron día a día la presentación de los autores, se montó la tradicional exposición con páginas de los finalistas para los Premios Haxtur, aparte de otra, dedicada a Joe Kubert. Hay que decir también que Jim Starlin trajo reproducciones de páginas de su último trabajo hasta el momento, "Breed II", que fueron expuestas en el Teatro de la Cátedra.

Como una novedad más durante esta edición del Salón, este año se organizaron actividades paralelas en Oviedo. Una de ellas fue la exposición "Mujeres de Tebeo", una exhaustiva visión, a través de reproducciones de páginas de muchísimas historietas, del papel de la mujer en el "comic". Dicha exposición tuvo lugar en la Sala Borrón de la Consejería de Juventud en Oviedo, y dio pie a una charla en la que intervinieron Mariel Soria, Faustina Ibáñez (Directora Regional de Juventud) y el miembro de El Wendigo Florentino Flórez. Finalmente, el jueves día seis de octubre, en la Escuela de Artes y Oficios de Oviedo hubo un coloquio con la participación de Gaspar Meana. Carlos Giménez y Florentino Flórez.

Como viene siendo habitual, el salón ha sido patrocinado por el Ayuntamiento de Gijón, la fundación Municipal de Cultura de Gijón y la Consejería de Cultura Deporte y Juventud del Principado de Asturias. Este año faltó a su contribución económica el Ministro de Cultura. Entre las editoriales de comics hay que destacar el apoyo de ZINCO y EDICIONES B por la difusión que hicieron del evento y a la primera, por su aportación de comics que tanto ayuda a premiar a los acertantes de la QUINIELA DE LOS HAXTUR

Faustino R. Arbesú

Mariel Soria y Fernando

Plans y Gaspar Meana

ORGANIZARON Y PUSIERON MANOS A LA OBRA:

- Juan José Pérez.
- Jordi Juanmartí.
- Florentino Flórez, que vino desde Mallorca.
- Arturo Rodríguez Arias.
- Ramón Fermín Pérez.
- Faustino Rodríguez Arbesú.
- Sofía Carlota Rodríguez, que vino desde Madrid.
- Mario Izquierdo.
- Joaquín Fuertes, periodista de «El Comercio».

AGRADECIMIENTO

- Juan José Plans, que siempre está con nosotros prestándose a cualquier tipo de colaboración para la que solicitemos ayuda.
- Alejandro Silgado, que vende las mejores aceitunas y demás, que se pueden paladear en Asturias.
- Isabel Elena Rodríguez, que tiene la mejor librería de cómics, Haxtur.
- Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica de Gijón, que soporta con cariño nuestro trajín, que es mucho, en su interior, e incluso nos proporciona locales y medios técnicos para montar las exposiciones.
- Javier Luengo y Agapito Granda, sin cuya ayuda jamás hubiera sido posible grabar las nueve horas de vídeo de presentación de autores y entrega de Premios Haxtur.
- Javier Canteli, nos buscó sponsor.
- Santos Villa «Santinos», el joyero de la calle Fernández Ladreda, que ayuda en lo que puede, especialmente en las estatuillas de los Haxtur.
- El maestro industrial Miguel Ibáñez, que viene siendo habitual en él colaborar en lo que puede y especialmente en las estatuillas Haxtur.
- Javier Cuervo, Fernando Cuesta y Rodolfo Martínez, que una vez más estuvieron de maravilla presentando a los autores que les tocó en suerte.
- En forma muy especial, por partir esta ayuda de la hermana ciudad de Oviedo, agradecemos su colaboración a la Fundación Municipal de Cultura y a la Escuela de Artes y Oficios Artísticos y a su director Alfonso Granda, que tan desinteresadamente nos permitieron trabajar en sus instalaciones y con sus equipos técnicos, a la vez que nos ayudaron en la grabación de los reportajes de una hora de duración a los autores presentados y la entrega de los Premios Haxtur.
- A todos los medios de comunicación que nos han ayudado mucho en la difusión de los actos y en especial a los medios asturianos que se volcaron con información exhaustiva.
- CANON, que nos ayudó sin interés con las fotocopias a color.
- Y a tantos otros que nos pueden quedar en el tintero. A todos, gracias.

Salvación, sacrificio y rendición

http://cineultramundo.blogspot.com

Recientemente hemos visto publicados en nuestro país, de forma casi simultánea, dos álbumes de la serie "Aliens". Ambas obras muestran numerosas similitudes además de las lógicas por presentar igual formato, el denominado "prestigio", y provenir de la misma serie. "Salvación" de Gibbons y Mignola y "Sacrificio" de Milligan y Johnson, parten de la misma premisa argumental: el protagonista llega, tras un accidente de la nave en la que viajaba, a un planeta "inhóspito" por el que pulula también alguno de los "simpáticos alienígenas " diseñados por H.R. Giger. También en ambos casos nos encontramos con un protagonista con unas marcadas creencias religiosas, una especie de fundamentalista de pro y una sacerdotisa respectivamente; creencias que motivaran su comportamiento con una especie de sacrificio final. La principal diferencia entre ambos productos está en el tratamiento que a todo esto le dan ambos equipos creativos y eso es lo que estudiaremos a continuación.

Antecedentes

Antes de pasar a ocuparnos de las obras que estamos tratando no estaría de más el realizar un pequeño análisis de la serie de la que surgen. Hace ya varios años que se ha asentado en nuestro mercado, a través de las publicaciones de "Norma editorial", las series de comic-books de "Dark Horse" basadas en personajes cinematográficos: "Aliens", "Predator" y "Terminator". La razón de este asentamiento en mi opinión se debe a que, más allá del atractivo inicial que puedan tener en el potencial lector unos personajes tan célebres, estas series presentan globalmente una calidad mayor de la que cabría esperar a primera vista. En ello también han influido dos hechos claves para explicar el fenómeno: el alejamiento por parte de los autores de las series de los films de partida, realizando productos prácticamente independientes argumentalmente de estos, y la diversificación por medio de la sucesión de diversas miniseries con distintos autores que ofrecía al lector distintas visiones de los personajes, evitando así el "aburrimiento" de este mediante una sucesión mensual de "más de lo mismo".

De las tres series, "Aliens" constituye aquella de la que más se ha publicado pero también es, por lo visto hasta ahora, la menos agraciada cualitativamente. De hecho las últimas miniseries aparecidas, "Nido" y "Mutación", muestran un bajón de calidad alarmante, pues si bien no se pueden encontrar en esta serie obras del nivel del "Predator" de Mark Verheiden o del "Terminator" de James Robinson, si que habían aparecido trabajos de interés como el realizado por el propio Verheiden en las primeras miniseries. Por suerte la edición de las dos obras que motivan este artículo ha contribuido a mejorar algo la calidad.

Mignola vs. Johnson

He decidido empezar este estudio comparativo de ambas obras por el grafismo por ser este elemento el más dispar en principio, para resultar a la postre aquel en el que se consiguen resultados más similares. Basta un vistazo para darse cuenta de que el trabajo de Mignola en "Salvación" y el de Johnson en "Sacrificio" tienen distinta concepción. El primero de ellos es un artista de sobra conocido y sobre el que ya se ha escrito en esta revista más de una vez, no ofreciéndonos aquí nada sustancialmente distinto a lo que suele realizar habitualmente. Paul Johnson por su parte es un dibujante "pictórico" ya conocido en nuestro país por sus colaboraciones con Gaiman o Jim DeMatteis, y tampoco aquí aporta nada novedoso.

Como digo, a pesar de tratarse de dos dibujantes de técnicas y estilos completamente distintos, ambos consiguen el mismo resultado: un grafismo que puede resultar estéticamente atractivo pero que se revela deficiente funcionalmente. Mignola realiza, como siempre, un trabajo excesivamente "blando" e inexpresivo que no destaca precisamente por su dinamismo, de hecho tampoco consigue realizar un trabajo "de diseño" meritorio, como el que llevó a cabo en "Ironwolf", a pesar de ser esta una obra apropiada para ello. También Johnson muestra deficiencias en el apartado expresivo, mostrándose además, absolutamente incapaz en aquellas secuencias en las que tiene que plasmar un mínimo de acción (los dos enfrentamientos de la protagonista con el Alien son sencillamente incomprensibles). A su favor se puede decir que su estilo consigue trasmitir cierta sensación de opresión y angustia que mejora considerablemente la ambientación del relato.

Gibbons vs. Milligan

Tampoco en el trabajo de Dave Gibbons en "Salvación" y el de Peter Milligan en "Sacrificio" encontramos nada distinto de aquello que cabría esperar en un principio. El primero de ellos es un hombre que, si bien ha realizado grandes trabajos en su faceta como dibujante, nunca ha destacado demasiado en el apartado de guionista (en realidad su mejor guión es el de una historieta muda de cuatro páginas titulada "El Jefe" y publicada dentro del álbum "El Muro"). Milligan por su lado es un historietista que ya apuntaba buenas maneras en sus primeros trabajos publicados en España, "Skreemer", "Shade, el hombre cambiante" y algún episodio de "Batman", y que consigue aquí el

que es, junto al "Catwoman desafiante", su trabajo más redondo.

Dave Gibbons es un guionista que nunca se ha caracterizado por ser demasiado imaginativo. Los personajes y situaciones que describe suelen "resultar ya conocidos" para el lector (no hay que olvidar que su guión de "Batman contra Predator" era esencialmente la misma historia que la del segundo film de "Predator"). Algo de esto hay en "Salvación" y, aunque el punto de arranque es más interesante que el de otros guiones de este autor, rápidamente encontramos similitudes argumentales con la película original de "Alien".

Pero en realidad todo esto no debe interpretarse peyorativamente: Gibbons no tiene porqué "inventar" nada nuevo necesariamente, bastaría con la historia que pretenda contar a pesar de que esta pueda resultar más o menos conocida. El problema surge al no ser capaz de llevar a cabo este planteamiento, y así nos encontramos con que el lector no entra en la historia, no conecta con los personajes, todo resulta demasiado lejano y el resultado es la indiferencia. Porque aparte de los defectos narrativos que puedan presentar las obras con guión de Gibbons, su principal lastre viene por su fallido, o inadecuado, componente emotivo. En el fondo a uno le da igual lo que les pasa a Superman, Batman o Luthor en "Los mejores del mundo" o le es indiferente el desenlace del enfrentamiento entre Batman y Predator.

Volviendo a la obra que nos ocupa se puede poner un ejemplo de todo ello: Gibbons nos presenta a un protagonista que aparece rezando en "una de cada tres viñetas" con la teórica pretensión de mostrarnos que nos encontramos con un personaje de fuertes creencias religiosas, pero tal y como lo lleva a cabo la única conclusión a la que el lector llega es la de que el pobre infeliz ha sufrido un retraso en el proceso de maduración de sus células cerebrales. A partir de aquí el lector no puede conocer las motivaciones del personaje ni comprender sus reacciones, no sabe porqué hace lo que hace y, lo que es peor, tampoco le importa. Así, toda la parte cumbre de la obra, que incluye el sacrificio final del protagonista por el bien de la humanidad (o lo que es lo mismo, un suicidio aparatoso), resulta vacía cuando no directamente estúpida.

http://cineultramundo.blogspot.com

Peter Milligan, en cambio, es un caso completamente distinto, se trata de un guionista que destaca sobre todo por su "originalidad" en el planteamiento inicial de sus trabajos, aunque luego el desarrollo de éstos no sea del todo eficaz. Obras como "Skreemer" o "Shade, el hombre cambiante" son buenos ejemplos de ello. Su "Catwoman desafiante" ya nos mostraba un guión mejor desarrollado, con mucho más sentido del ritmo, pero en el que se había renunciado un poco a la originalidad en los planteamientos. Con "Sacrificio", Milligan ha logrado aunar ambas tendencias y consigue unir a un planteamiento "original" un desarrollo adecuado.

Desde que conozco sus obras, siempre he considerado que las principales cualidades de Peter Milligan como historietista eran la seriedad y la inteligencia. Guiones como los de "Skreemer" o "Batman: Dark night, dark city" parecen meticulosamente estudiados para ir dando de modo gradual al lector la información necesaria para que pueda seguir la historia y a la vez vaya quedando "envuelto en el suspense"; aunque también es cierto que sobre todo en el segundo caso esa meticulosidad conlleva algo de "frialdad". A modo de muestra de todo esto dentro de la obra que estamos tratando podemos destacar el modo en el que guionista británico nos va mostrando en pequeños retazos aislados los acontecimientos de la infancia de la protagonista que nos ayudarán a comprender su comportamiento.

Sacrificio y liberación

Pero la lectura de "Salvación" me ha descubierto una nueva faceta de Milligan: la de realizar un trabajo "sugerente para el lector". Es cierto que esto ya aparecía en parte en sus anteriores guiones, pero allí no era deliberado sino más bien el resultado del no aprovechamiento total de los interesantes planteamientos iniciales que permitía al lector "desarrollar" por su cuenta aquello que había quedado"en el tintero" durante el camino; mientras que "Salvación" presenta esa "capacidad sugerente" de manera premeditada. Intentaré explicar en qué consiste en mi opinión esta cualidad del trabajo de Milligan mediante el estudio del personaje protagonista de la obra.

No es demasiada la información que se nos da al principio de la historia sobre su protagonista: nos encontramos con una mujer, llamada Ann McKay; que "naufraga" en un planeta inhóspito y termina recalando en una pequeña ciudad, cuyos habitantes son bastante siniestros. Incluso hasta ya avanzada la historia no sabremos que se trata de un sacerdote. Tras darse a conocer Ann descubrirá cual es el secreto que ocultan los "alegres" ciudadanos, lo que la empujará realizar el "sacrificio" al que se refiere el titulo del álbum. El resultado final es que al enfrentarse al Alien, la protagonista se enfrenta también a los temores que la han acompañado desde la infancia, consiguiendo liberarse de ellos.

La razón por la que considero "Sacrificio" una obra sugerente es, entre otras cosas, porque deja en manos del lector el considerar si con la narración de cómo Ann se da cuenta de que su sacerdocio solo ha sido una vía de huída de sus temores: ("Me escondí veinte años en la Iglesia. Me escondí."), se está haciendo una reflexión de carácter global sobre la religión, o por el contrario tan solo se está exponiendo un comportamiento individual.

También el final de la obra permite al lector realizar su propia interpretación sobre si con la ceguera de la protagonista se quiere hacer una metáfora sobre "el descubrimiento de la verdad" (durante toda su vida no quiso "ver" la verdad y precisamente al descubrirla pierde la vista), o sobre si los convencimientos a los que Ann llega: ("No hay dios. Mamá tenía razón, quería demasiado. Quería dioses y demonios. Quería cielo e infierno. Quería seguridad."), son extrapolables a otros niveles, o meramente personales.

Ende

Resumiendo, "Aliens: Salvación" y "Aliens: Sacrificio" son dos obras aparentemente similares pero en el fondo muy dispares. La primera es un producto cuya lectura puede resultar agradable, pero que, en el mejor de los casos, se lee y se olvida, mientras que en "Sacrificio" nos encontramos, como es habitual en las obras firmadas por Peter Milligan, con un guión elegante, inteligente y personal.

Norman Fernández

PUDO HABERLOS SALVADO A TODOS SÍ, PUDO...
PERO NO LO HIZO.
SÓLO SE SALVÓ A SÍ MISMO
NOVA MARU
CUIDADO CON MI PIERNA, JODIDO BASTARDO.

http://ergoultramundo.blogspot.com

Next Men: ¿La próxima generación?

En nuetro artículo sobre Omac (Wendigo n.º 59) mencionábamos que Next Men, el proyecto de Byrne para Dark Horse, estaba discurriendo de forma irregular. En aquel momento la edición americana de la obra estaba más que mediada y la española a punto de comenzar. Ahora que Norma ha terminado la edición del primer ciclo de las aventuras de los personajes (previo a su publicación en series limitadas autoconclusivas) nos parece buen momento para hacer balance sobre la serie que ocupa la mayor parte del tiempo de uno de los motores creativos de la industria del comic-book, el señor John Byrne.

También declarábamos en el mencionado artículo que era difícil que John Byrne pudiera sorprender al lector a estas alturas, y que todo lo que se le podía pedir es que al menos mantuviera su buen nivel al contar historias. Pues bien, más de año y medio después podemos reafirmarnos en lo dicho. El autor mantiene su calidad en lo que cuenta –altibajos aparte, también habituales en el último Byrne– al tiempo que el dibujo sigue siendo, en el mejor de los casos, convencional. El resultado es una agradable lectura, bastante por encima, como siempre, de la media en el campo del comic-book.

Un nuevo universo (y van...)

La idea que se advierte en Next Men es, desde luego, totalmente apoyable. Con toda la diversidad de líneas editoriales existentes en Estados Unidos, cada una con sus propios personajes y "universos", Byrne (y como él, tantos otros autores de calidad) es consciente de que buenas historias deben conllevar sencillez en su planteamiento inicial. De ahí que, antes que acabar viéndose obligado a hacer "operaciones de limpieza" tipo *Crisis en Tierras Infinitas* o similares, el autor canadiense dejó bien claro desde el principio que su intención era sugerir un nuevo universo parecido a la propuesta de Stan Lee a comienzos de los sesenta. De modo que, de momento, los Next Men son los únicos superhéroes en este "universo". Sería deseable que, jugando con el adjetivo presente en el nombre del grupo, estos personajes fueran paradigma de la "próxima" generación superheroica, una vuelta a los orígenes como alternativa al caos de otras líneas de lamentable mayor éxito.

Esta sencillez inicial plantea dificultades al autor, en el sentido de que solo dispone de cinco personajes protagonistas a los que suma los dos villanos y un puñado muy limitado de secundarios (Control, Tony Murcheson, Sandy, Horowitz). Aquí no hay crossovers ni estrellas invitadas (con la excepción de Hellboy en la miniserie *Faith*) que puedan salvar en un momento concreto los baches en la inspiración. Otros guionistas se habrían atascado tras pocos números. Byrne usa sus recursos narrativos y de caracterización para sacar adelante la historia.

Con buenos ingredientes se hace una buena fabada...

Pero si se usan mal llega el empacho. En Next Men hay los ingredientes habituales en una historia de superhéroes, a saber: alta tecnología, personajes misteriosos, personajes sorpresa, malos malísimos, héroes sin pasado (y con un oscuro futuro), peleas, amor y desamor, incomprensión, dudas, situaciones límite... Las malas historietas han exagerado siempre alguno de estos elementos (y creemos que sobran ejemplos). Sin embargo, Byrne, como cocinero experimentado, sabe en general emplear las cantidades adecuadas y ligar los ingredientes correctamente. Claro que en alguna ocasión se le ha ido la mano (véase más abajo), pero... ¿a quién no?

Todo se reduce, en definitiva, a algo tan sencillo como la habilidad del que sabe contar una historia con gancho y narrada coherentemente. En este sentido, Byrne es un experto. El interés de la historia reside en el buen manejo del suspense: he aquí unos personajes con un misterio (que no misteriosos; aquí no hay, al menos por ahora, ni trampas ni ases en la manga), el de su origen y finalidad, del que se van dando datos poco a poco; sin embargo, el autor canadiense no se deja agobiar por este tema, y, muy sabiamente, deja que sean los propios personajes los que definan el guión, de modo que la historia fluye de forma natural. Esta, por otro lado, es absolutamente lineal. Ninguno de los elementos que en ella intervienen degeneran en los interminables sub-argumentos tan típicos del género, sino que se apuntan brevemente y luego se integran con celeridad en la trama principal. Byrne ha tenido el acierto de desarrollar las otras subtramas de "su" universo, la del año 2112 y la del androide Mark IV, en series aparte, ya sea en volúmenes prestigio (la primera) o como complemento de la serie madre (la segunda); por cierto, esta última ya aparece integrada en los últimos números publicados en Estados Unidos, lo cual debería indicar que la confluencia está cercana...

De lo expuesto hasta ahora se desprende, pues, que Next Men es una serie de personajes, y no solo porque definan el guión. El autor prescinde casi por completo de los textos de apoyo y de los bocadillos de pensamiento, para dejar que las palabras, las conversaciones muestren esos pensamientos y su personalidad. Y esos personajes son coherentes: no cambian de opinión de un episodio a otro y están perfectamente caracterizados con su propia personalidad, lo cual permite una mejor identificación con ellos (y quien crea que esto no importa, que eche un vistazo a los guiones de Lobdell para Marvel y que diga qué diferencias hay ahora entre nuestros mutantes favoritos).

También cabría mencionar la gran capacidad de Byrne para desarrollar a los típicos villanos. Ya hemos visto lo que fue capaz de hacer con el Doctor Muerte y Lex Luthor, y el primer villano de cosecha propia, el Amo de Alpha Flight, fue una visión muy original del típico "conquistador del mundo". Ahora nos presenta un fascinante Aldus Hilltop que mezcla las características del "mejor" Lex Luthor con una ambigua relación con su mentor, Satanás. Habrá que estar atentos a las futuras vueltas de tuerca con las que nos obsequiará el desarrollo de este dúo...

Planificación e irregularidad

Parece que Byrne se ha tomado en serio, con mucho cariño, esta colección. Eso es lo que parece indicar la esmerada planificación que nos presenta. En este sentido, debemos reconocer que la obra gana matices leída en conjunto y no número a número. Las miradas, indicios, palabras... todo ello adquiere una lógica que se integra perfectamente en el conjunto final. Quien eche un vistazo al desarrollo del personaje de Control sabrá a qué nos referimos.

Claro que no todo es perfecto: el mejor escriba echa un borrón, y Byrne, que hace mucho que no es el mejor, no iba a ser menos. Así, cuando la historia se aleja de los personajes y se centra en algo más amplio, chirría. El episodio en Rusia, si exceptuamos el desarrollo de Nathan y Jasmine, es ciertamente decepcionante. Esta historia funciona en cuanto que nos presenta unos personajes procedentes de un mundo irreal y su interacción con el mundo real. Cuando se les lleva a un campo más familiar, la historia se vuelve convencional y hasta irrisoria, por mucho que en el desenlace Byrne juegue con el suspense...

Y convencional es también la resolución gráfica. El acabado es irregular y poco definido, y el entintado parece no mejorar demasiado los bocetos originales. Quizá debamos acostumbrarnos a la idea de que el Byrne dibujante de *Uncanny X-Men* o *Cuatro Fantásticos* es cosa del pasado. Y más que de empeoramiento, debemos hablar de aburguesamiento. El autor ha llegado a tal dominio de su técnica (que no de la técnica), que sabe que su dibujo es lo suficientemente adecuado para el

http://cineultramundo.blogspot.com

desarrollo de la historia. No es un mal dibujo, pero seguimos pensando que a los que fueron grandes se les debe exigir volver a serlo.

Claro que mal de muchos es consuelo de tontos, y de este Byrne todavía pueden aprender bastante muchos de los seguidores de la secta Image y otros bodrios de las mismas creencias artísticas. Porque este señor, que ha sido y hecho casi todo en el mundo de la historieta, sigue al menos agradando con su trabajo, mientras que a otros que en algún momento rozaron un "buen trabajo", se dedican a vivir de las rentas con obras mediocres (solo hay que ver lo que "deshace" Andy Kubert en los números de X-Men, cuya mínima expresión la tenemos en el número de la boda de Jean y Cíclope). Por eso cuatro irreductibles seguiremos pasando de modas y atentos a ese sello de saber hacer que significa una obra firmada por John Byrne.

Posdata: Comics de papel higiénico

Acabaremos abriendo una sección fija en nuestros artículos dedicada a las ediciones españolas, pero nos obligan. Porque a partir del número 12 de la colección, los señores de Norma han decidido bajar la calidad del papel (hagan la prueba: comparen el blanco de los 11 primeros números con el pseudo blanco del número 12 en adelante... ¿podrá nuestro detergente Norma con esto? pues no señor.), y cambiarlo por papel higiénico. Los colores, que antes no eran los mismos que en la edición americana, ahora menos, y el blanco ya no existe. En fin, al menos ya sabemos a que atenernos en el caso de que algunos de sus comics no nos gusten demasiado... pero esa ya es otra historia, y tampoco será contada en otro momento.

Jordi Juanmartí
Javier Riva

FE DE ERRATAS

Los tópicos duendes de la imprenta jugaron una mala pasada y adjudicaron la portada del último número de nuestra revista a Florentino Flórez y David Mazzuchelli, cuando esa reunión de personajes de los invitados al último Salón del Comic fue obra y gracia de nuestros colaboradores Javier Riva y Arturo Rodríguez. Vayan aquí nuestras disculpas.

Pasen y vean

http://cineultramundo.blogspot.com

La serie "MARVELS" de Busiek y Ross fue una de las sorpresas más agradables del 94. La historia invierte los términos habituales del comic de superhéroes para ofrecernos un punto de vista nuevo del género. El dibujo transforma el tema en algo real, de una forma que se merece más de un comentario.

Fotografía
o Ilustración

De unos años para acá, el mercado americano nos ha venido ofreciendo una serie de álbumes con una aplicación directa del color, que rompían con toda una tradición a la que nos tenían acostumbrados. Está caracterizada por los colores planos y la "falsa selección", parece destinada a perpetuarse por la nueva vía del ordenador, adoptando, lógicamente, formas más sofisticadas.

Paralelamente al desarrollo de los procesos informáticos, cada cierto tiempo aparecen "prestiges" donde las formas directas de aplicación del color brillan en todo su esplendor. Podemos recordar aquí las amalgamas técnicas de Sienkiewicz y su "DAREVIL" o "ELECTRA", o los acuosos tonos de Hampton para "Gloria vikinga", o para "Gritos en la noche". O la labor de Muth y Williams para "Meltdown" o el tosco (pero efectivo) trabajo de Brereton en "The psycho". O el empastado esfuerzo de Pratt en su versión de "El as enemigo". O el inolvidable lápiz de Mckean en "Casos violentos". Y tantos otros.

No son estos trabajos excesivamente comentados en esta revista. Cabría apuntar dos razones principales. Una, su deuda con ciertas formas de ilustración editorial. Como es sabido, si el siglo se abre en USA con una serie de ilustradores de corte clásico, como Pyle o Wyeth (perfectamente reflejados por"Boneguth en su novela "Barbazul"), la evolución ha venido marcada por una progresiva experimentación formal y un abandono de los lenguajes tradicionales.

Ese abandono se traducía en la mezcla de texturas y técnicas, en la amalgama de grados de realidad diversos, en unificar términos realistas y caricaturescos, en un progresivo interés por el boceto y la forma libre, en el énfasis en la expresividad del trazo, etc.

Así, cuando estas nuevas formas entran en el comic, incluso cuando se utilizan términos muy realistas, como Mckean o Pratt, la textura, el trazo, el salpicado, suben a la superficie como formas expresivas. Cuando el dibujo es más cercano al del comic habitual, también encontramos algo de esto, como en Hampton y sus típicas manchas de agua al secarse sobre el color, por ejemplo. Quiero decir, y esto es lógico, cuando un dibujante pinta directamente su original, procura que se note. Que el material salga a la superficie. Esto en sí no tendría porqué ser un problema. Pasemos a la segunda razón antes de desarrollar las consecuencias de lo anterior.

Desde la aparición de la fotografía, las deudas contraídas con ella por la pintura o el dibujo son innumerables. Lo que está claro es que, desde el principio, lo que diferenciaba al artista con talento del que carecía de él, no era si usaba o no fotografías, sino cómo las usaba. Como recientemente nos explicaba Kubert, la cuestión es en qué momento usas las referencias y en qué momento ellas te usan a tí. Muchos ilustradores, desde el instante en que trabajan el color, buscan refugio en la fotografía. Podría decirse que el blanco y negro ya genera una distancia frente a lo real que invita a la simplificación, a la distorsión. El color, en cambio, parece conducir más directamente a la realidad. Pero una realidad que ya no es la cambiante de nuestra percepción, sino la fijada por la cámara. Incluso en los casos de más abierto expresionismo, como Sienkiewicz, las viñetas de aspecto "fotográfico" aparecen aquí y allá. No afirmo que el color lleve a la fotografía, pero sí se observan dos cosas: 1ª– Cuando se simplifica, tiende a aplanarse y a asociarse a la línea. 2ª– Cuando se modula y se juega con él, se combina con dibujos realistas, en la mayoría de los álbumes señalados al principio. Unamos ahora los dos factores: la urgencia, el deseo de mostrar el material, de enunciar la manualidad del trabajo, y la exhibición que supone el resultado "fotográfico". lo que nos queda por el camino son algunas de esas cosas que nosotros valoramos en un comic, como expresividad y narratividad.

En general, el color compite con las expresiones de los personajes, los trazos están muy sueltos pero las posturas parecen rígidas, o lo "bonito" de los dibujos entorpece el ritmo del relato. No tendría sentido una descalificación general de trabajos como los enumerados, fruto de muchos esfuerzos y con resultados desiguales. Pero la tónica general concuerda con lo que acabo de apuntar.

"MARVELS" tiene algo de eso. Las ilustraciones piden y deben ser contempladas en toda su laboriosidad. El realismo es deslumbrante, en más de una ocasión. Pero, además, no es un mal tebeo. La base de dibujo es respetuosa con la historia. Es más, la potencia.

Veamos cómo:

De cine

El relato nos habla de los superhéroes vistos por el hombre de la calle, ejemplificado en un reportero gráfico. El primer desafío para el dibujante es ofrecer una imagen "realista" de los superhéroes, con sus grotescos poderes y sus esquijamas de colores. Entiendo que Ross cumple con creces. La viñeta del Capitán América a doble página que encontramos en el segundo álbum es sencillamente fantástica. Un poco más allá, la increíble atmósfera que rodea al hombre gigante, la siniestra y atrevida luz que emana la Patrulla X, la carnalidad de todos los asistentes a la exposición de Alicia. O, en el tercer álbum, la visión de Estela, nunca antes tan plateada. O, ya en el cuarto álbum, los calientes tonos del uniforme de Spiderman en ese fascinante atardecer. Si el tono realista de Ross funciona al traducir a los superhéroes, no falla al mostramos sus rostros, con o sin identidad secreta. Tony Stark, los Cuatro Fantásticos, Gwen o Peter Parker, son como él los muestra. La traducción de la imagen de comic, a la que estamos acostumbrados, en su lenguage fotográfico, es correcta, exacta. No puedo decir que me haya decepcionado en ningún momento.

Hasta aquí hemos mencionado la primera dificultad: convertir en seres reales, creíbles, a personajes de tebeo. Mantiene el shock que su aspecto implica, pero potenciado por una factura "lógica".

De pasada, hemos mencionado otra de las virtudes de Ross, su virtuosismo con el color, su capacidad para generar ambientes. La pelea de Spiderman y el Duende es potenciada por esa luz de atardecer; la aparición de la Patrulla X transmite una sensación muy inmediata por ese halo de neón que les envuelve. En general, no es gratuito el valor marrón dominante en el primer álbum, que nos remite a la visión en blanco y negro que tenemos de la década de los cuarenta, en que transcurre su acción.

El pulso de Ross no tiembla al enfrentarse a términos más vulgares. Sus cielos son memorables, pero también domina la representación de texturas, como los metales, aplica muy bien las luces, como en la aparición de los vigilantes, y, en general, todos los personajes aparecen muy cuidados.

Sin embargo, su técnica es simple y fresca. No suena a recargado. A partir de una base acuarelada, donde permite que veamos sus pinceladas en toda su viveza, aplica sus atmósferas con un aerógrafo nada relamido.

Historieta
a todo color

Hasta ahora hemos mencionado las virtudes de Ross como ilustrador. Queda por decir cómo aplica su talento a la historia que cuenta.

Habría que anotar que todas esas atmósferas de las que venimos hablando, encajan con el tono de la narración. No son gratuitas. Ross utiliza el color y la iluminación (los tonos y los valores) de forma expresiva, acorde con lo que cuenta, potenciando la narración, no luciéndose porque sí.

Participamos del temor a los mutantes por su imagen de ellos; de la fascinación de Gwen y Phil por la luz que crea alrededor de las máquinas de Namor; es él el que hace creíble que los Beatles asistan a la boda de los Richards...

http //cineultramundo blogspot com

Pero sus recreaciones lumínicas de nada servirían sin una adecuada planificación, sin su dinámico diseño de página, sin la credibilidad que transmite a las posturas y expresiones de sus personajes.

Esto es, aunque preocupado por la veracidad del aspecto de lo que cuenta, no olvida en ningún momento la "acción" de cada viñeta. Que el gesto no contradiga la palabra, que el plano se cierre sobre lo pertinente. Los recursos, en fin, que permiten una narración fluída.

Además, debe recordarse que la historia contempla un tiempo que va desde los 40 hasta los 70, que se traduce en acciones muy sincopadas, en imágenes empujadas por los textos de apoyo y en la casi inexistencia de secuencias largas.

Ross no hubiera sacado adelante esto solo con bellos dibujos, sin una narrativa adecuada. En resumen, nos devuelve la fe respecto a las posibilidades de una forma de trabajo que despertaba nuestro excepticismo, a la vista de los últimos resultados.

Con Ross empezamos a creer que las historietas en "TECHNI COLOR" tienen futuro. Si es tan bueno como este, lo esperamos con los ojos abiertos.

Guión - reportaje

Entiendo que este no es un tebeo redondo. Algunos aspectos desmerecen el conjunto. Especialmente, la deuda que la historia tiene con el universo MARVEL. Cualquiera no puede entrar en la narración. Se trabaja sobre unas claves que deben conocerse. Lo que ocurre es que, en ocasiones, esas claves pesan demasiado

Las anécdotas de superhéroes que puntúan todo el relato de Phil, el protagonista, son eso: anécdotas. Son funcionales. Son hechos que conmueven la conciencia del testigo y le hacen cambiar. Pero aparecen muy marginalmente en un relato esencialmente cotidiano. En su abstracción, en la posibilidad de ser intercambiables, encuentran su fuerza. Pero hay dos momentos en el relato en que este carácter cambia .

Uno, cuando Phil establece su relación con Gwen; la conocida cadena de hechos que acaba con su muerte a manos del Duendecillo Verde, se justifica dramáticamente en la propia historia de Phil. Vemos cómo se acerca a los héroes que defiende y cómo, finalmente, es defraudado. La secuencia no resta protagonismo a Phil, sino que entronca, refleja, sus contradicciones. Esta parte es coherente con el tono general de los álbumes

Dos, cuando Galactus tiene su famoso enfrentamiento con Los 4 Fantásticos. Aquí el Universo Marvel se come la historia. Se supone que estos sucesos marcan un antes y un después en la actitud de Phil ante los superhéroes, pero la revisión del episodio clásico de Kirby adquiere un protagonismo que acaba descompensando el drama personal de Phil. Las páginas con un solo dibujo de Ross son atractivas pero, posiblemente, excesivas. (MARVEL) trabaja con un concepto muy interesante. Nuestra reacción como ciudadanos de a pie, frente a algo que nos supera. En este caso son superhéroes, pero puede traducirse en Dios, Estado o cantantes Rock.

Esa reacción se lee a través de Phil, un personaje bastante bien construido. Vemos su inseguridad su fascinación, su gratitud, su fe y, por último su incertidumbre. Desde sus ojos observamos las reacciones de las masas, que van de la adoración a la persecución. El enlace entre las respuestas de Phil a los extraordinarios sucesos que van ocurriendo, y la actitud de las masas, está especialmente conseguido en el segundo volumen, donde mucho de las revueltas étnicas de los 60 (y también de los 90) flota en el ambiente. Es, sin duda, el capítulo más redondo.

Diría que le sigue el último. Quizás se echa en falta un final más rotundo, tras la delicada sucesión de hechos que le preceden. En un tono de relato policíaco, Phil busca pruebas para sus convicciones, para su fe. Un ambiente casi religioso, que hubiera complacido a Graham Greene, empapa la historia pero la actitud final del protagonista resulta ambigua.

Al menos, es de agradecer el sabor adulto de la obra, final incluido. Tras la conversión del lector (vemos con Phil que los superhéroes son buenos, desean ayudarnos), se remata con una afirmación. no son dioses, pueden fallar. Casi como un psicoanálisis de la MARVEL. El trabajo de Busiek y Ross pasa revista a toda una manera de entender el género y su final apunta a las revisiones que trajeron los 80.

No quisiera dar a entender que los únicos errores son del guionista, cuando su trabajo está lleno de aciertos. Su capacidad para dar una visión de un período de tiempo tan amplio es sorprendente. Las escenas de superhéroes están en general bien escogidas. El tono familiar del relato es muy creíble. Hay secuencias memorables, como la de la niña mutante, o la revisión de la muerte de Gwen.

En fin, un tebeo lleno de emoción, de fascinación y buenos sentimientos. Y de preguntas, dudas respecto a nuestro lugar en el mundo y nuestros valores. Uno de esos tebeos que hay que comprar

Por cierto, no sé cómo habrá salido en Cataluña, pero tanto en Asturias como en Mallorca, el ultimo número tenía dos páginas en las que se habían ahorrado una tinta. De nuevo, el control de calidad de Forum brilla por su ausencia.

Florentino Flórez

http //cineultramundo blogspot com

Kenneth Branagh

Con tan solo una filmografía de cinco películas, el director irlandés Kenneth Branagh ha conseguido a sus 34 años ser considerado uno de los más interesantes de los últimos años. No solo dirige sus películas sino que también las produce, escribe e interpreta contando siempre con el apoyo y la ayuda de su esposa, la oscarizada actriz Emma Thompson con quien había comenzado en los teatros londinenses. Sus trabajos para la gran pantalla son: "Enrique V", "Morir todavía", "Los amigos de Peter", "Mucho ruido y pocas nueces" y ahora la esperada "Frankenstein" de Mary Shelley, donde ha contado con Francis Ford Coppola como productor.

- ¿Qué tiene de contemporánea su versión de "Frankenstein"?

- La historia tiene que ver con muchos elementos de la modernidad. Habla de los avances de la ciencia, de la creación de la vida, de la muerte Los temas de ingeniería genética cada vez avanzan más, así que puede que dentro de poco tiempo sea posible hacer lo que hizo el doctor Frankenstein. Para mí no es una historia de terror, es más bien un cuento gótico con monstruos, papás y mamás Una historia psicológica sobre familias y responsabilidades de los padres para con los hijos. He tomado elementos antiguos, que estaban en la novela, y los he vuelto a poner de actualidad en la película.

- ¿Se ciñe totalmente a la novela?

- He seguido la obra lo más que he podido. Pero siempre hay cosas que es necesario cambiar, remarcar, etc. Yo he añadido cosas, sobre todo con respecto a la familia del doctor Frankenstein. También el papel de Elizabeth lo he retocado. La he convertido en una mujer interesante, inteligente, apasionada, similar a como debió ser la autora del libro Mary Shelley.

- Ud. ha tocado todo tipo de temas histórico, comedia, thriller, ahora terror, ¿Por qué cambia tanto?

- Todas las películas que he hecho han sido muy diferentes, pero cada una de ellas tuvo una motivación muy fuerte. la gran conexión personal con el material Comencé en el cine bastante tarde, era un hombre de teatro, así que mi experiencia cinematográfica es limitada. Por eso necesito sentir un entusiasmo especial por la historia. Técnicamente soy un novato por lo que prefiero desarrollar la parte que me es más sencilla. Por eso no voy a limitarme a Shakespeare sino que quiero hacer historias contemporáneas. Cada película debe tener algo diferente: el argumento, los actores, el estilo... Es la única forma que conozco de evolucionar.

- Sin embargo, esta vez no ha hecho una historia contemporánea

- Hay que dar tiempo al tiempo. De momento he hecho Frankenstein porque la historia me apasionó. No conocía la novela, pero al leerla descubrí aspectos que me atrajeron de inmediato. Tiene una gran intensidad trágica y ciertos elementos shakespearianos que no podía pasar por alto. Tras dirigir mis cuatro películas anteriores, tenía la suficiente confianza en mí mismo como para lanzarme con este tema.

- ¿No puede olvidar a Shakespeare, ni siquiera en "Frankenstein"?

- Lo intento, por eso quiero hacer otro tipo de historias, pero siempre acaba saliendo a relucir. Haga lo que haga, nunca voy a dejar de llevar obras de este autor al cine. Cambiaré, evolucionaré y haré todo tipo de historias, pero entre ellas siempre habra alguna de Shakespeare.

- ¿No tiene miedo de que al publico le resulten trasnochadas?

- Para eso llevo el teatro de este gran autor al cine. Para hacerlo llegar a todo tipo de público de una forma actual y así hacerles comprender que esta hecho para todos, no solo para unos pocos. También es una gran oportunidad para miles de personas que no pueden ir al teatro por las razones que sean. El cine es mucho más fácil de ver por eso debe utilizarse para hacer llegar cosas complejas a la gran mayoría de espectadores. Es una forma de introducir en las mentes de todos no solo el teatro sino también la literatura, la ciencia, la técnica, etc. También hay que aprender a llegar a los jóvenes de hoy y eso no se va a conseguir con una obra clásica, hay que actualizarla. Se comienza por algo más moderno, que les llegue y a lo mejor, algunos de ellos investigarán y pondrán interés por lo antiguo.

- ¿Cómo actor, cree que comprende mejor a sus intérpretes cuando los está dirigiendo?

- Me gustan mucho los actores y las buenas interpretaciones. En ellas hay algo misterioso. A un actor se le juzga por su presencia, por su voz, por su cara... Actuar en público es muy difícil y se necesita valor para hacerlo. Hay que tener mucha confianza en uno mismo y a la vez debes tener confianza con la gente con la que estás trabajando. Todo esto lo conozco muy bien por mi propia faceta de actor. Por eso trato de crear un ambiente agradable en los rodajes, que todo sea relajado y animado.

- ¿Cómo fue su relación con Robert de Niro?

- Colaboró mucho en el rodaje Es un profesional muy serio y sabe como debe tomarse su traba-

http //cineultramundo

Emma Thompson y Kenneth Branagh en «Mucho ruido y pocas nueces»

jo. Ayudó mucho en la creación de su personaje el cual debía ser más natural, menos rígido que el conocido de toda la vida. En cuanto a como persona, no es como parece. Sabe reir, es muy vital y animado y lo hace todo divertido. Sabe perfectamente que debe separar su faceta de actor de su faceta personal y lo hace muy bien.

- ¿Es cierto que le gusta hacer referencias a otras películas en las suyas propias?

- No del todo. No suelo hacer referencias premeditadas, lo que pasa es que puede que salgan solas según mis gustos y experiencias personales. Mis películas se han comparado con otras continuamente, también se me ha comparado a mí con actores o directores como Laurence Olivier o Hitchcock. Al rodar trato de no hacer referencias. Pero en el guión hay veces que sí las hago. Más que nada es para que se entienda perfectamente lo que quiero, pongo un ejemplo de una película, de un estilo y así me explico mejor.

- Siempre ha trabajado con su mujer, Emma Thompson, en todas sus películas. ¿Por qué la ha cambiado esta vez por Helena Bonham Carter como protagonista femenina?

- Porque tras cuatro películas con ella me pareció que era el momento de hacer una pausa. Imponerle una vida con Victor Frankenstein, no solo durante todo el día en el rodaje sino también durante toda la noche no era lo mejor que le podia suceder en estos momentos. No hay que exagerar las cosas, tenemos un gran futuro por delante y habrá muchas otras oportunidades para que volvamos a trabajar juntos.

- ¿Se ha pasado definitivamente a Hollywood?

- En absoluto. Que en estos momentos haya decidido hacer una película de gran presupuesto en Hollywood no significa que la próxima que haga no vaya a ser más pequeña, más intimista. Nunca se sabe. Para hacer esta película era más fácil, puede que fuera la única manera, irse a EE.UU. No se debe perder una oportunidad por prejuicios estúpidos. Yo creo que hasta trabajando en Hollywood se puede ayudar al cine de tu propio país, esto alienta a los productores británicos a crear su propia industria. Las experiencias no se deben dejar pasar, hay que aprovechar todas las oportunidades para aprender, para formarse en todos los aspectos: dramáticos, técnicos, de maquillaje, etc. Luego ya se verá en que se emplea lo que se aprende.

Sofía Carlota Rodríguez

El Salón entre bastidores

http //cineultramundo blogspot com

Fueron los KUBERT, Muriel y Joe los primeros en llegar al aeropuerto de Madrid, junto con JIM STARLIN que continuó viaje en avión Madrid-Ranón (Asturias).

Los Kubert con sus jóvenes 68 años quisieron conocer España en el viaje Madrid-Gijón y alquilaron un coche. Vinieron contemplando el paisaje, a pesar del largo y pesado New York - Madrid, con cambio de horario incluido.

No sabíamos nada de ellos desde su partida de New York.

Al contactar con Starlin en el aeropuerto de Ranón, le preguntamos por su paradero. El nada sabía, habían venido en el mismo avión pero no se conocían.

Ese mismo día, por la noche, Eulalia atendió una llamada telefónica. Eva Muriel Kubert: "viaje bien, paisaje maravilloso, estamos en hotel de Gijón". Muriel habla y comprende algo de español.

En la comida del día siguiente se juntaron Muriel y Joe Kubert, Jim Starlin, Sofía, Eulalia y Faustino. Durante la comida en un español macarrónico tipo "Yo Tarzán, tú Jane", el dueño del restaurante trataba de explicar a los extranjeros que el pollo que estaban comiendo era de crianza propia, de los que por aquí suelen denominarse como "pitu de caleya". Muy socarronamente Muriel con su primitivo español le contestó, que para otra ocasión, antes de matarlo debería obligarlo a hacer Jogging y así no tendría tanta grasa.

KEVIN MAGUIRE se planteó el viaje con mal pie. El día que se comprometió a venir a Gijón debió de ser MARTES y 13 y salir de casa con el pie izquierdo.

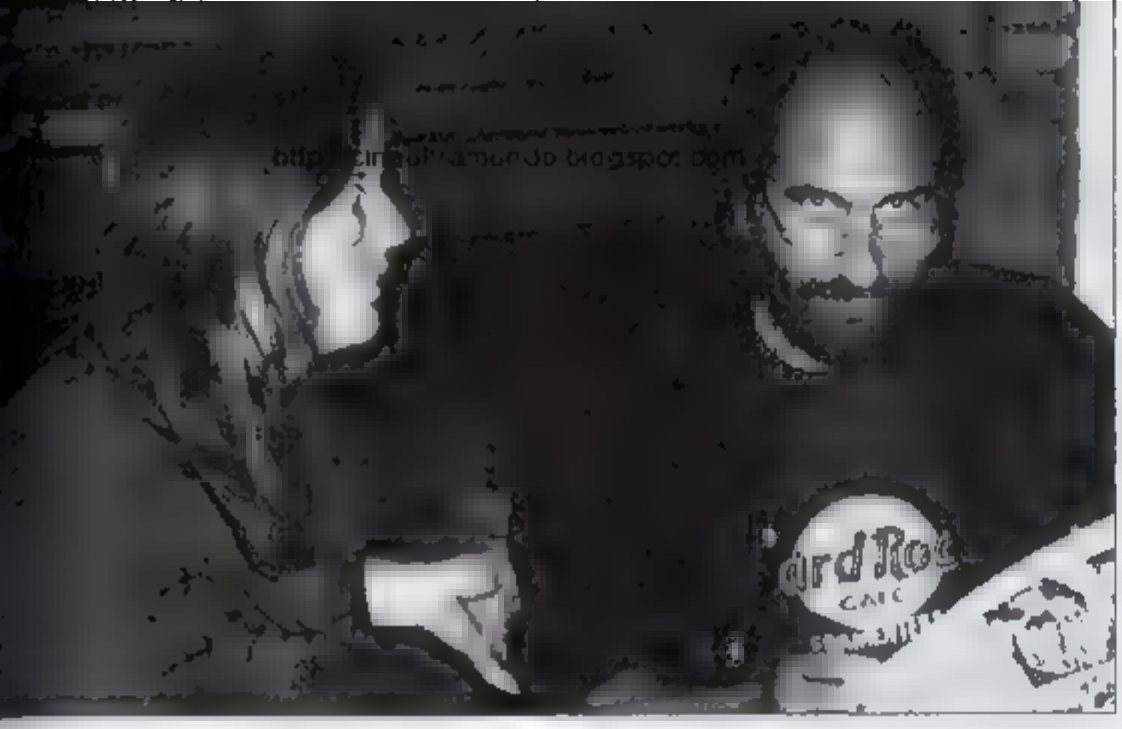
Un geniecillo maligno no lo abandonó desde ese mismo momento, creándole toda clase de problemas a él y a su entorno. Ya en New York el maligno hizo de las suyas. El día antes de coger el avión que le debería traer a España, una llamada telefónica nos confirmaba definitivamente lo que días antes ya nos anticipaba Kevin. ¡Había perdido el pasaporte! ¡No pudo subir al avión que tenía asignado!. Reaccionamos rápidamente, se le anuló aquel billete y se le envió uno nuevo para unos días después. ¿FIN? Esto fue solo el principio.

Starlin tenía billete para el mismo día y en el mismo avión que Kevin. Al ir a subir al avión que le traería a Madrid, le comunican que su nombre no figura en la lista de pasajeros que habían de embarcar en aquel vuelo. Starlin insiste y se descubre que efectivamente estuvo en la lista pero el billete había sido anulado, vía ordenador, desde España. Nuevos forcejeos verbales y finalmente, tras dura lucha, consigue ser admitido como pasajero en aquel vuelo. Starlin portaba el correspondiente billete en la mano y esto le salvó. Con previsión nosotros se lo habíamos enviado días antes. Con el billete en la mano no hay ordenador que valga. Solemos hacer esta operación con todos los invitados, independientemente de la correspondiente información por ordenador. Es arriesgado hacerlo, puede extraviarse, pero ya nos ha solucionado otros casos similares. Así que ya lo saben NO PONGAN UN ORDENADOR EN SU VIDA.

Posteriormente nos enteramos de lo ocurrido. Al anular el billete de Kevin Maguire, el susodicho geniecillo, anuló también el de Jim. ¡TOMA EFICACIA A LA ESPAÑOLA!

Pero no se crean que este fracaso contuvo al geniecillo ¡Nada de eso! él "erre que erre", continuó su labor saboteadora del Salón; veamos

Aeropuerto de Ranón, Faustino "Capitán América" en mano espera en el vestíbulo el desembarco de los pasajeros del avión de Maguire. Uno de los primeros en salir de la sala de equipajes es un joven, rubio, alto, de aspecto anglosajón, el cual con insistencia y prisa mira todos los carteles que, los que esperan a desconocidos, portan en sus manos. Faustino se le acerca y en su pésimo inglés le pregunta "are you Kevin Maguire?" y el interfecto contesta ¡Oh, yes!. Faustino, como puede, le explica que tiene el coche cerca, que él le ayuda a llevar las maletas, que ya están en Gijón los Kubert, Starlin, Maniel, Sofía, los Bess, etc., también le dice que ha venido solo a recibirle, por que Sofía –que había hablado con él por teléfono– no ha podido acompañarle por encontrarse enferma. El americano –era americano– se



Leila y su marido Geroges Bess

Zapico, Jiménez, Starlin, Mique Beltran, Ramón y Vaquer

Fuertes, Kevin con su Haxtur y Sofía

disculpa y lamenta la enfermedad de Sofía y acompaña a Faustino hacia el coche. Cuando ya se encuentran dentro de él y con el motor en marcha, el americano comienza a preguntar por una serie de Srs. que a Faustino le suenan a chino. Extrañado por el nuevo giro de la situación, le mete el cuaderno del "Capitán América" por la cara, a la vez que de nuevo le hizo la consabida pregunta: ¿Are you Kevin Maguire? Esta vez el americano respondió !Oh no, Sorry". Afortunadamente Maguire aún estaba esperando por su equipaje cuando Faustino regresó del coche. El geniecillo se resistía.

Jim Starlin nos comentó la fobia que tenía hacia el personaje Robin. Desde siempre le había caído gordo. En una campaña en relación con el SIDA que a él le propusieron intervenir, presentó un proyecto en el que Robin moría de SIDA. Al final aquella campaña no se llevó a termino, pero él no aparcó la idea de cargarse a Robin y a la primera oportunidad que tuvo, así lo hizo

No cabe la menor duda que Jim es una persona de ideas persistentes y demoledoras en relación con ciertos tabús. No hay más que leer DREADSTAR o LA MUERTE DEL CAPITAN MARVEL para percatarse de ello.

Otro autor que no renuncia jamás es CARLOS GIMENEZ.

Tiene en proyecto una historia de aventuras que se llama "Jonás" y una serie de historias de tres páginas que se titula "Fin de siglo". Serán análisis sobre temas medio políticos, medio humorísticos, en la línea de lo que hacía en "El Papus", de aquellos trabajos que se editaron como "España Una", "España grande" y "España libre" Está trabajando en el cuarto álbum de "Historia de sexo y chapuza". Todo ello quiere hacerlo con una temática más fuerte, poniendo el dedo en la llaga en el momento en que estamos viviendo. Quiere radicalizarse mucho para huir de la frivolidad del momento en que vivimos. Tiene también en proyecto otra serie de historias de dos páginas, en la línea de "Paracuellos" o "Barrio" que va a llamar "Perro mundo" Esto es lo que nos contó en diversas conversaciones que con él sostuvimos

Viernes, después de la entrega de los Premios Haxtur, de la cena y de las discotecas. Son las seis de la mañana, es hora de que Maguire prepare su marcha, antes hemos de recuperar el billete de avión anulado "¿Tienes el billete? hemos de entregarlo en la agencia". "Creo que lo tengo en la habitación, subo por él". Al cabo de unos minutos aparece en el Hall del hotel con la cara desencajada. "No lo encuentro", nos dice, "¡tampoco encuentro el pasaporte!" ¡Lo he perdido! "¡no puedo coger el avión!" Nervioso. En el estado que se encuentra no será capaz de encontrar nada. Sofía y Jordi deciden acompañarle a la habitación y ayudarle en la búsqueda. Se inicia sin éxito... hasta que el recepcionista llamó diciendo que el pasaporte estaba abajo. Kevin había entregado su identificación en recepción el día de su llegada, según es costumbre en los hoteles, y se había olvidado por completo de ello.

También aparece el billete. El geniecillo no lo había conseguido esconder lo suficiente.

A partir del segundo día de estancia en Gijón, Starlin se puso muy nervioso. Había venido a Gijón con la idea de conocernos y pasar unas veladas relajadas y agradables. Cometió un error dejó el número del teléfono de dónde se alojaba a su abogado. A través de él lo localizaron y desde el segundo día cada hora le llamaban por teléfono para que regresase a New York. Requerían su presencia por motivos de la novela, escrita por él y su ex esposa, vendida a Spielberg y de la que se está preparando el guión para rodarse en 1995. Al final de la semana logró olvidarse de todo. Las discotecas y las relaciones de amistad habían hecho el milagro, pero el billete de avión había sido cambiado para regresar el viernes día 6 por la mañana y con gran tristeza partió hacia U.S.A., eso sí, con la promesa de que volverá cuando se lo pidamos de nuevo

Antes de irse quiso ver el vídeo de la entrega de Premios Haxtur y de los premiados. Cuando estábamos visionando el apartado correspondiente a los finalistas al premio "Mejor dibujante", preguntó por el nombre del autor de "Largo Winch", le habían gustado mucho sus dibujos. Acertó el ganador

Viendo la exposición de reproducciones de los finalistas a los Premios Haxtur, George Bess hizo el comentario siguiente: sé que le vais a dar el premio a la "mejor

http //cineultramundo blogspot com

portada" a Frank Miller por "Sin City". A mí la portada que más me gusta es la de Mike Mignola". Bess se equivocó. El premiado fue Mignola

Tuvimos ciertas dificultades para comprender todo lo que nos contaba Starlin. Hablaba muy bajo y un inglés un poco extraño en su pronunciación. Según nos contó, de niño, cuando tenía 5 ó 6 años, hablaba y hablaba como una cotorra y él creía que correctamente, pero realmente pronuncia ba de tal manera, que descubrió con el tiempo que nadie le entendía ni una palabra.

Además de vender a Spielberg una de sus novelas. Starlin, también le ha colocado la otra escrita con su ex, a Silvester Stallone. Su ex, es una vendedora implacable Ella ha vendido ambas novelas

A Carlos Giménez lo esperábamos a las 9 de la noche. Su tren no llegó hasta las once Si hay algo que no ha cambiado en este país es RENFE. Nunca sabes cuando llegarás a tú destino, si tienes la osadía de viajar en tren. George Bess vino acompañado de su esposa Leila. Un ser encantador, con una continua sonrisa en su cara, que contagiaba su alegría a todos los que la acompañábamos en cada momento. Bailó como una peonza las veces que fuimos a una discoteca.

Uno de los días, paseando por Gijón, Leila recordó que ella había vivido de niña en Gijón unos meses, en un colegio de monjas. Intentó localizarlo, pero no llegó a recordar cómo era y dónde estaba ubicado. Sólo sabía que tardaban algún tiempo en hacer el paseo desde el colegio al centro de la ciudad, pero este dato no fue suficiente. Salvo el colegio Santo Angel, todos los demás están a una cierta distancia del centro y en Gijón hay un montón de Colegios de monjas.

"¡Ya me lo había advertido Jodorowski!" Prepárate para comer, allí se come mucho. "Esto lo decía George Bess el primer día que fuimos a comer juntos, después de dos tipos de platos típicos de aquí "pulpu con patatines" y "pote asturiano".

Bess nos contó y nos mostró, casi el primero de los álbumes que está haciendo junto con Jodorowsky. Es una historia negra, policíaca, desarrollada en México. Los dibujos que nos mostró son excepcionales y la historia, por lo que de ella nos contó, se presenta tan interesante como todo lo que escribe ese imaginativo guionista que es Jodorowsky

Un niño es repudiado por sus padres por su anormalidad –tiene rabo– y abandonado en un basurero. Cuando va a ser devorado por unos perros callejeros, un enano le salva la vida y lo adopta. El niño desarrolla ciertos poderes. Al ser asesinado su padre adoptivo por unos gansteres, se transforma en un ser vengativo, destructivo y maligno... Indudablemente la historia tiene interés y reúne características tan peculiares de su creador literario

Kubert le facilitó a Carlos Giménez, la forma de contactar con un posible editor. Carlos se resistía... "mi trabajo es muy difícil de publicar en U.S.A.", a lo que Kubert replicó diciendo... "U.S.A. es muy grande y tiene cabida para todo. Creo que podremos encontrar alguna editorial que pueda editar tu excelente trabajo". Esperemos que así sea. El trabajo de Carlos bien se merece TODO

Kubert, Starlin, Maguire e incluso George Bess vinieron con sus carpetas repletas de trabajo. Tenían la intención de aprovechar algunos de los días de su estancia en Gijón para realizar algo del trabajo pendiente... claro que todo se quedó en intenciones confesadas. Las carpetas ni siquiera fueron abiertas.

Kevin trajo una vídeo cámara que siempre usaba después de cenar. En una de las ocasiones le preguntamos si nos dejaba ver lo que había filmado. Nos contestó que no filmaba, que lo que veía por el visor era una grabación de su perro; nunca se había separado de él y tenía nostalgia de su presencia. "My doggy".

Kevin Maguire quedó sorprendido por la brillantez de la entrega de premios y se decidió a filmarla. Cuando su acompañante le explicó que quizás tendría que subir al estrado a recoger el posible premio a alguno de los finalistas no presentes en el Salón, le dijo a su acompañante que si no le importaría filmarlo, pero que antes tendría que explicarle como funcionaba su cámara. Lo que Kevin no sabía es que el público le había votado mayoritariamente en las Quinielas Haxtur. Cuando se mencionó su nombre como ganador de Haxtur al Finalista. Más Votado, no pudo creerlo y se puso tan nervioso que guardó su cámara sin explicar su

Leila, su marido Bess, Vaquer, Jiménez, Sofía y Eladio

Mique Beltrán, Sofía y Vaquer

Herrón, Neto y Gaspar Meana

Vaquer y Carlos Giménez con sus dibujos en vivo

funcionamiento, con lo que se quedó sin ese recuerdo filmado. No pareció importarle mucho, ya que en toda la noche no soltó el galardón, hablando muy orgulloso de él

En otra de las comidas, los Kubert tuvieron ocasión de comentar con Starlin su interés por la informática, especialmente en el campo de la separación de color. En la Escuela de Kubert ya tienen una asignatura específica para esta cuestión. Starlin fue un poco más allá, explicando su participación en una empresa de vídeo juegos y multimedia interactiva. Además, nos trajo unos "cromaliths" que había estado preparando para nosotros antes de irse. Se había pasado toda la noche anterior a su partida ante su ordenador, para ofrecernos unas magníficas pruebas a color de "Breed".

Kevin Maguire comentando con Starlin una de las preguntas de la charla. "¿Que si el capitán América era un fascista? ¡Eso nunca me lo hubieran preguntado en Nueva York! Allí sólo les interesa el color de la capa de los personajes". Parecía realmente asombrado. Starlin, con su sombrío aspecto habitual, le comentaba que ese tipo de cuestiones sólo se hacían en Europa.

Bess, lee el artículo que escribimos sobre "El Lama Blanco". Con su socarronería habitual, nos dice: "Estoy de acuerdo con todo lo que decís de Jodorowsky. En cuanto a lo que decís de mí, ¡psssh.!"

Maguire, cada vez más cerca de Hollywood. "Quiero dirigir una película con Jackie Chan y muchos, muchos efectos especiales". Ideas claras.

Los dibujantes y el baile. Mariel no puede (ni quiere) disimular sus orígenes. La mejor con la salsa. Starlin nos deslumbró con sus ganas y un arrebatador estilo "country" Un auténtico veterano. Podía con todo. La señora Bess no abandonaba la pista, aunque su marido prefería mirarla bien sentado. Sólo se levantaba para bailar muy pegadito. Más pegaditos aún, el tándem Giménez-Salado. Como siempre, el director del Salón "la reina de la pista". Viendo bailar a Faustino y Olaya –su esposa–, es fácil perder toda timidez.

Habitualmente, nos congratulamos por la masiva asistencia de público al Salón. Además, queríamos añadir una nota destacada respecto a su comportamiento. En general, preguntas inteligentes en las charlas, como anotaron sorprendidos los autores. Un trato respetuoso y cordial con los invitados, que siempre tienen un grato recuerdo para la gente que acude al Salón. Desde aquí queremos agradecer a todos los que vinísteis a charlar con vuestros artistas favoritos, vuestra presencia y vuestro calor.

¿Saben dónde pasa Bess la mitad del año? En Formentera. Con ello se suma a la ya larga lista de dibujantes que residen en Baleares: Max, Vaquer, Pere Joan, Seguí, Bermejo.

Premio Internacional Luso para El Wendigo

La Asociación Portuguesa de Fanzines VELHO PELICANO, que anualmente concede unos premios nacionales e internacionales en el seno del Salón Internacional de Oporto con el nombre de PREMIO SIMAO, los ha distribuido en la forma siguiente.

Palmarés

G P. Nacional a	**Eugenio Silva**
G P. Extranjero a	**Fred (Francia)**
Mejor Autor Nacional a	**Antonio Jorge Goncalves**
Mejor Autor Extranjero a	**Regis Loisel**
Mejor Album Nacional:	**Ana (Goncalves y Silva)**
Mejor Album Extranjero editado en Portugal	**"Trazo de liza" (Miquelanxo Prado - Espana)**
Mejor Fanzine Nacional·	**"Control Remoto"**
MEJOR FANZINE EXTRANJERO	**EL WENDIGO (Gijón - España)**

Premios Haxtur 87

http://cineultramundo.blogspot.com

La característica que diferenció la concesión de los Premios Haxtur de 1987 fue la controversia creada en torno a la obra de FRANK MILLER, "El Señor de la Noche". Controversia que influyó en las nominaciones, creando cierta dificultad a la hora de asignar alguno de los ganadores.

La rigidez y claridad de criterios a la hora de premiar aquello que nos gusta, sin que sean mediatizadas nuestras preferencias por agentes externos, y los deseos de respetar la calidad que queremos destacar con la entrega de los mismos, que es su fin último, se vieron en cierto modo alterados en esta entrega.

Se suscitaron en nuestro país críticas interesadas descalificadoras, incluso antes de la publicación de "El Señor de la Noche", que afectaron profundamente los Premios Haxtur correspondientes a los apartados "MEJOR GUION" y "MEJOR HISTORIETA LARGA". En los prolegómenos de la deliberación final, existía un criterio unánime y claro de que el mejor guionista de ese año debía de corresponder al autor norteamericano Frank Miller. La cuestión se planteaba en dilucidar si el premio se le entregaba por BATMAN AÑO 1, DAREDEVIL BORN AGAIN, o bien por El SEÑOR DE LA NOCHE. También estaba generalizada la opinión de que el mejor guión, el más redondo y perdurable en el tiempo era el correspondiente a "Batman Año 1". Como consecuencia de este criterio se imponía esta obra como mejor opción al premio "MEJOR HISTORIETA LARGA".

Las críticas comentadas, en relación con "El Señor de la Noche", hicieron que los premios se inclinaran hacia esta obra. Con ello pretendíamos defender los derechos de libertad de elección que debe tener el lector, sin condicionamientos manipuladores previos. Con la concesión de los dos premios a esta obra y autor, por otra parte tan merecidos por Miller, tratamos de paliar de alguna manera tan vergonzante campaña.

Es de justicia que a través de estas líneas, con las que se trata de hacer un poco de historia sobre los Premios Haxtur, se comente lo ocurrido entre bastidores. Hoy, varios años después de aquella entrega, seguimos opinando que la mejor obra larga de aquel año y el mejor guión fueron los que corresponden a BATMAN AÑO 1. Cada vez que releemos esta obra, nos asentamos más en esta idea. Sin duda ninguna uno de los mejores y más redondos trabajos del comic mundial de la última década. Por lo expuesto es obvio que "Batman Año 1" fue la obra marginada, a pesar de alzarse con el Haxtur al MEJOR DIBUJO. Analizando los resultados finales, resulta incuestionable que Miller no resultó devaluado por las decisiones últimas. El que verdaderamente salió perjudicado fue DAVID MAZZUCCHELLI. De no mediar el conflicto, hubiera obtenido otro HAXTUR por su fabuloso trabajo en "Batman Año 1", el cual le correspondería por ser coautor de la "MEJOR HISTORIETA LARGA" del año. La vida es así y no siempre se actúa de la manera más justa. No está de más que se conozca el proceso y nuestros errores, de los que no renegamos. El acto de la entrega de premios se realizó por vez primera en un teatro con gran capacidad de auditorio. Era un enorme riesgo hacerlo así, podía quedar muy deslucido sino éramos capaces de congregar en el acto un elevado número de personas. Se corrió el riesgo y el resultado obtenido en el Teatro Campoamor –recién finalizadas las obras de rehabilitación por valor de 1.000 millones de pesetas– fue más que satisfactorio. Actuaron de maestros de ceremonias Sofía Carlota Rodríguez y Luis Conde.

Dada la gran capacidad del escenario del teatro, se instalaron sendas pantallas gigantes –colgadas de las tramoyas– de diapositivas y de vídeo de tamaños aproximados de 3,5 x 2,5 m, de las que se proyectaron simultáneamente diapositivas y el vídeo de las obras y autores finalistas y ganadores. Fue la primera vez que se utilizó en la entrega de premios, un montaje visual combinado y amenizado con otro de audio. En la entrega estuvieron presentes: Víctor de la Fuente, Brian Bolland, Montesol, Rubén Pellejero y los desaparecidos Chiqui de la Fuente, Enrique Breccia y el cámara Miguel Angel Martín.

Las nominaciones de este año supusieron, por nuestra parte, el descubrimiento de una pareja de autores que con el paso de los años se convertirían en dos de los más prestigiosos, solicitados, valorados y aplaudidos de la historieta en la última década; DAVE GIBBONS y ALAN MOORE. Autores que con el consiguiente transcurrir de las ediciones de nuestros premios, serían nominados en 4 y 5 ocasiones respectivamente y obtendrían 2 cada uno de ellos.

La nominación en esta edición les fue atribuida por la historieta corta "El hombre que lo tenía todo". A destacar el premio obtenido por MONTESOL por su trabajo en "Barcelona 1992", por ser un autor muy prolífico en este medio, que abandonó la historieta por motivos crematísticos. Ya se sabe que en nuestro país difícilmente se vive de la historieta.

En lo que se refiere al premio al "Autor que Amamos", se fue para VICTOR DE LA FUENTE. Nada más justo si consideramos que Víctor fue durante años uno de los mejores autores de comic del mundo y el mejor dibujante de este medio que ha tenido nunca nuestro país, creador del personaje que dio nombre a nuestro Premio HAXTUR. La figura de Haxtur, fundida en bronce, retornó a las manos de su legítimo dueño, tal como diría el propio autor al recogerlo de manos de su hermano CHIQUI de la Fuente.

Faustino R. Arbesú

NOMINADOS ☐ Y GANADORES ☐

MEJOR GUIONISTA

FRANK MILLER
por "El señor de la noche"
EDITA: ZINCO

DANIEL TORRES
por "L estrella lejana"
EDITA: NORMA

ALAN MOORE
por "El hombre que lo tenía todo'
EDITA: ZINCO

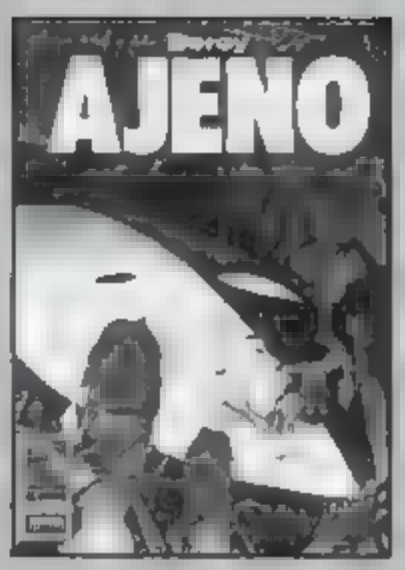
PONS
por 'Escalera de vecinos"
EDITA: LA CUPULA

MEJOR DIBUJANTE

DAVID MAZZUCCHELLI
por "Batman año I" y "Daredevil"
EDITA: ZINCO y FORUM

BARRY SMITH
por "La Patrulla X"
EDITA: FORUM

JOHN BYRNE
por "Superman"
EDITA: ZINCO



BEROY
por "Ajeno"
EDITA: TOUTAIN EDITOR

MEJOR HISTORIA CORTA

5° aventura serie "Superman"
de John Byrne
EDITA. ZINCO

"ESCALERA DE VECINOS"
de Pons
EDITA: LA CUPULA

"BARCELONA 1992"
de Montesol
EDITA NORMA

"EL HOMBRE QUE LO TENIA TODO"
de Atan Moore y Dave Gibbons
EDITA: ZINCO

MEJOR HISTORIA LARGA

"KITTY Y WOLVERINE"
de Chris Claremont
EDITA: FORUM

"DAREDEVIL BORN AGAIN"
de Frank Miller Y Mazzucchelli
EDITA: FORUM

"LA ESTRELLA LEJANA"
de Daniel Torres
EDITA NORMA

"EL SEÑOR DE LA NOCHE"
de F. Miller, K. Janson y L. Varley
EDITA: ZINCO

AUTOR QUE AMAMOS

VICTOR DE LA FUENTE

http //cineultramundo blogspot com

Edward Dmytryck

A sus 85 años Edward Dmytryck sigue tan activo y con tantas ganas de conocer mundo como en su más temprana juventud. Su aspecto es cálido y tierno, en ningún momento se separa de su esposa, con la que le gusta viajar y compartir experiencias. Pero su carácter es fuerte y sus ideas claras. Entró en el mundo del cine casi por casualidad y ha dirigido más de 50 películas tan maravillosas como "El motín del Caine", "Encrucijada de odios" y "El árbol de la vida". Pero su carrera quedó marcada para siempre por el estigma de la caza de brujas acontecida en EE.UU. a finales de los 40. Hoy en día prefiere olvidar aquella época maldita.

- ¿Cómo surgió su interés por el cine?

- Por azar. Yo nací en Canadá pero mi familia se trasladó primero a San Francisco y más tarde a Hollywood. El cine no me interesaba en absoluto, no tenía dinero ni para una entrada. Pero a los 14 años me fui de casa y tuve que ponerme a trabajar. Entré en la Paramount como chico de los recados y poco a poco, con diversos trabajos en la industria fui pagándome los estudios. Yo era muy bueno en matemáticas y gané una beca para la universidad, pero por aquel entonces ya llevaba 4 años trabajando como proyeccionista. Esto me hizo darme cuenta de que nunca llegaría a ser científico, el cine era más excitante.

- ¿Su meta fue entonces ser director?

- En absoluto. No sabía que tenía talento para ser director. Poco a poco fui cambiando de oficio hasta convertirme en montador. Un buen día me ofrecieron dirigir una película, confiaron en mí y no quise defraudarles. Fue entonces cuando me dí cuenta de que servía para dirigir, siguieron ofreciéndome cosas y me gustó la idea de seguir contando historias.

- ¿Cuál es el secreto para ser un buen director?

- Lo principal es el talento, sin él no hay nada que hacer. Lo difícil es darse cuenta de ello, muchas veces lo tienes y no te llega la oportunidad de demostrarlo. Yo tuve suerte con mi primera película como director pero otros muchos no la tienen y se quedan en montadores para siempre. Ahora soy profesor en la Universidad de California y todos mis alumnos creen que van a ser grandes directores. Yo sé que la mayoría se quedarán en el camino y solo dos o tres lo conseguirán. Esperan de mí que les enseñe a adquirir talento pero eso es imposible. Se pueden aprender técnicas y cosas parecidas pero el talento es innato. Por muy inteligente que se sea, el arte de crear es innato y no es característico más que de una minoría.

- ¿Con eso es suficiente?

- No. Hay otro punto muy importante, puede que más que el talento, a la hora de hacer cine. Hay que saber entender a la gente. Las películas deben hacerse sobre las personas, sobre sus sentimientos, sobre su trabajo, sobre el tipo de seres humanos que son. Para ello hay que conocer muy bien la condición humana. Y además, hay que combinar todo esto y hacerlo interesante para el espectador, el producto debe entretener. Hoy en día hay cientos de personas que hacen cine pero solo unos pocos consiguen hacer buenos trabajos. Es muy difícil ser artista en la mayoría de trabajos: pintura, escritura, diseño... Se puede ser un buen trabajador y también competente pero de ahí a llegar al arte es distinto

- Sus películas se han caracterizado siempre por el mensaje que transmitían, ¿es más importante enseñar que entretener?

- Lo principal es el entretenimiento. Si aburres con tu película da igual que incluyas un mensaje maravilloso porque nadie lo va a seguir. Si tomamos una de mis películas, como ejemplo "Encrucijada de odios", el mensaje es que todos somos iguales y no por ser judío se es menos. Si solo fuera esto, la gente se aburriría. Por ello hay que envolver la idea en una historia de misterio, de asesinatos. Así se pasa un rato divertido y sin tan siquiera darse cuenta recibe al mismo tiempo un

mensaje. Una buena película debe ser como una medicina: se envuelve en caramelo para que guste pero a la vez tenga efecto curativo.

http://lenadurmiendo.blogspot.com

- ¿Cómo ve la industria Hollywoodense de hoy en comparación con la de hace años?

- Hoy solo se trabaja por dinero. La idea comenzó en Hollywood y el resto del mundo la ha seguido. El único cine que existe hoy en día es el que se hace para jóvenes de 14 a 22 años. Son chicos que pueden ser muy listos, no lo discuto, pero que no saben nada, no tienen experiencias. No se hacen productos adultos porque estos chicos no los entenderían. De vez en cuando, entre tanta basura surge alguna película interesante pero son las menos. Sólo interesan las explosiones, el "boom-boom" y el "bang-bang". Cuando un autor no sabe qué contar decide volarlo todo y matar a un montón de gente, es lo más fácil. Decir algo que afecte a la mente y te haga reaccionar es demasiado complicado para la mentalidad de hoy.

- ¿Es Hollywood más conservador hoy en día?

- No lo es. Hollywood nunca ha sido conservador, al contrario, siempre se ha caracterizado por la libertad. Lo que ocurre es que se confunde conservadurismo con puritanismo. El sexo es algo aparte por lo que aún no pasan los americanos. Se puede matar a toda la gente que se quiera y nadie se preocupa por ello, pero el sexo es diferente. En general, Hollywood sigue siendo tan liberal como siempre. Es mucho más liberal que el resto del país donde hemos pasado una época muy conservadora con Reagan y Bush. En el cine hay tanta libertad que se puede decir y hacer lo que se quiera. Con excepción de la pornografía que no se aprueba.

- ¿Está Ud. de acuerdo con todo esto?

-A mí me parece estupendo el sexo en el cine, nunca me he opuesto a ello. Lo que no me gusta es el sexo por el sexo, cuando se saca de contexto o no viene a cuento en la historia. Yo no soy un "voyeur" y no me gusta que la gente se vuelva "voyeur" con el cine. Si el director lo es, es su problema pero que no haga a los demás como el. En España he comprobado que a los directores les gusta abusar del sexo. El año pasado fui jurado en el Festival de San Sebastián y ví una película que me ofendió; "Huevos de Oro". Si no hubiese formado parte del Jurado me hubiese salido del cine a los diez minutos. El espectador no tiene por qué aguantar las represiones y complejos del director, lo considero una agresión. No se trata de conservadurismo, sino de buen gusto.

- ¿Echa de menos la "Edad de Oro" de Hollywood?

- La echo de menos como espectador. Hoy día no suelo ir al cine porque me aburro de ver cosas mal hechas. Antes se trabajaba de otra manera y aunque muchos opinan que era un sistema duro, a mí me gustaba. El "Studio system" marchaba bien, no había problemas de financiación hicieras la película que hicieras. Yo, personalmente, nunca tuve que preocuparme por si tenía o no dinero para una película. Cuando aceptaban un proyecto el dinero aparecía automáticamente. Así el director hacía su trabajo y no tenía que preocuparse por si a última hora le faltaba presupuesto. Hoy no se pertenece a un estudio y sin embargo, se está más condicionado que antes. Ahora se estudia lo que se va a sacar con una película antes de hacerla y si no va a ser rentable se rechaza. Y Hollywood siempre ha sido una industria, eso no es nuevo, pero se ha olvidado el arte. Ya no se hacen películas para conseguir categoría, solo se trabaja por dinero.

- ¿Cómo ve el futuro de los directores nuevos?

-No lo veo del todo bien. El sistema de aprendizaje ha desaparecido y todos los directores se creen artistas. Antes se comenza-

Edward Dmytryck y Sofía

ba de cero, se hacían todo tipo de trabajos y se aprendía trabajando, con la práctica. No se puede comenzar una casa por el tejado.

http://cineutrandido.blogspot.com/

¿Qué recuerda de los años de las "Listas negras"?

- Trato de no recordarlos, fueron demasiado duros y difíciles como para tenerlos en cuenta años después. No volvería a pasar por todo aquello ni por un millón de dólares. Siempre se aprende de cualquier experiencia pero hay algunas de las que sería mejor no aprender nada. No recomendaría a nadie que fuese a la cárcel simplemente por vivir una experiencia nueva.

- Tras la cárcel Ud. se trasladó a Inglaterra

- Me pareció lo mejor para mí y mi familia. Pero no pude quedarme allí para siempre. Mi país me parece el mejor sitio del mundo, y he recorrido el mundo entero, y no podía seguir fuera. Pero en Inglaterra viví muy bien, me acogieron estupendamente. Es un lugar más abierto que EE.UU y como conocían mi trabajo y lo admiraban no tuve problema para encontrar trabajo. Pero fueron épocas de añoranza. Y la vuelta fue lo peor. Tuve que comenzar de nuevo en EE.UU. y volver a demostrar mi valía.

- Ud. ha tocado todo tipo de géneros en su cine: western, thriller, amor, ¿era una necesidad?

- Siempre he creído que podía decir mucho más, comunicar más ideas si no me limitaba a un solo tema. En mi cabeza había ideas suficientes como para haber hecho miles de películas. Pero no quería limitar todo a mí mismo y por eso me gustaba colaborar con guionistas diferentes que contrastasen sus opiniones con las mías y me dieran la oportunidad de expresar las cosas en envoltorios variados.

- Ud. que ha dirigido varios westerns, ¿qué opina del resurgimiento del género?

- Me parece muy bien. Ningún género debería morir. Además, las películas de vaqueros me parecen mucho más interesantes que las actuales de moda, las de género policíaco y de acción, que son las que en una época sustituyeron al western. En mi opinión, los westerns cayeron porque para matar a otro solo se le podía disparar con un revolver. Ahora la gente pide que se vuelen edificios o que exploten coches por todos lados. En el antiguo western existía un código ético que mantenían los personajes. Ahora la violencia es amoral. Eso es lo que debería cambiar y espero que se consiga con las nuevas películas del oeste.

- ¿Destacaría alguna de sus películas?

- Mi favorita es "El baile de los malditos" aunque también me quedo con "Encrucijada de odios". Luego dentro del western elegiría "Lanza rota" y "El hombre de las pistolas de oro". Pero en general me gusta casi todo lo que hice. Hay alguna que no me quedó otro remedio que hacer, aunque a disgusto, pues necesitaba dinero pero prefiero no hablar de ella.

- ¿Añora Ud. la época de las grandes estrellas?

- No la añoro, sería absurdo. Pero reconozco que eran buenas para la industria del cine. Antes se iba a ver a los famosos, independientemente de que la película fuera buena o mala. Todo esto daba dinero y permitía que el cine fuese fuerte. Y la mayoría de ellos no solo eran gente maravillosa sino además, actores estupendos. Muchas veces no importaba si la película no te gustaba porque las interpretaciones siempre eran maravillosas. Para mí los mejores, según mi experiencia, eran Montgomery Clift y Spencer Tracy. Y Marlon Brando. Pero no hay que olvidar a Bogart y otros muchos, también estupendos. No había nunca problemas con ellos, eran muy inteligentes y excelentes actores.

- ¿Quién tiene realmente mayor importancia en una película, los directores, los actores.. ?

- No hay nadie más importante que los demás en una película. La historia y el escritor son importantes pero los actores también, sin ellos no hay película. El director también tiene su papel y por supuesto, no hay que olvidarse del espectador. Yo nunca me he considerado más importante que los demás, todos somos necesarios en la industria del cine. Y este ha sido el gran problema del cine de autor, considerar a los directores por encima de los demás. El cine es, ha sido y será siempre un trabajo de equipo. No creo en la política de autor, creo en la política de equipo. Los autores no hacen buenas películas.

- Actualmente parece que se ha cambiado la política de autor por la de actor...

- Ya nada es como antes. Los actores se han creído demasiado poderosos y cobran unos sueldos desorbitados. Esto no me parece del todo bien, pero Hollywood es un negocio y si funciona así mas vale seguir con ello antes de que desaparezca. Además, si un futbolista puede cobrar un sueldo muy alto, *¿por qué va a ser menos un actor?*.

Sofía Carlota Rodríguez

EL WENDIGO

SUSCRIPCION

Pedidos: Apartado de Correos, 461-GIJON

Nombre: .....

Domicilio: .....

Población: .....

Fecha: ... Firma,

N.º 10

EL WENDIGO

Al N.º 66

DISPONEMOS

• Suscripción anual (4 números 1.500 Ptas)
• Números atrasados Normales 350 Ptas., Dobles 500 ptas.
Hombre Grande 800 ptas.

Pago mediante talón bancario a nombre de Faustino Rodríguez Arbesú o directamente a la cuenta /C 716.271 BANESTO · Urbana · (Paseo Begoña) Gijón

Para correspondencia: Apartado de Correos, 461 – GIJON // SE ADMITEN COLABORACIONES

http://cine.tramundo.blogspot.com

Hombre grande

El nacimiento de un autor total en el comic mundial

En esta obra nos encontramos con un nuevo David Mazzucchelli que ha superado nuestros miedos en relación al futuro de su obra.

"Hombre grande" es una creación con la que creemos Mazzucchelli ha llegado a la meta de las aspiraciones que se había planteado cuando se embarcó por la peligrosa y llena de dificultades aventura que representa, el apartarse de los canales normales de edición y distribución, fundando una editorial y una revista propia:"RUBBER BLANKET". Aventura que se incrementó al pretender llevar a término una obra TOTAL, creando y conjugando GUION, ROTULACION, COLOR y DIBUJOS.

Cuando esta escisión se produjo, nuestros miedos en relación con la futura calidad de su obra se fundamentaban en dos apartados.

- Que su dibujo evolucionara de forma tal que no llegara a controlar el límite de la simplificación a la que estaba sometiendo su expresiva y contundente línea.

- Que no fuera capaz con sus textos, de aproximarse a las cotas de calidad y sentido poético que había obtenido con su dibujo y el conjunto de su obra se resintiera, devaluándose en relación con otras anteriores tan bellas e importantes como "Daredevil Born Again", "Batman año 1" o "Claroscuro". Cuando vimos y editamos "Disconvering América" quedó disipado el primero de los miedos mencionados. A pesar de que este autor había ahondado aún más en la simplificación de su trazo fuertemente expresionista, la calidad de su dibujo se mantenía en los niveles más altos de expresividad, de comunicación, de poesía que recordamos. Por ello, desaparecieron las dudas que albergábamos –en algunos aspectos–, de lo que nos congratulamos. En nuestro interior llegamos a temer por la desaparición de este gran dibujante como tal.

No obtuvimos la misma impresión en relación con el guión. Aquí sí que estaban formando verdadero cuerpo nuestros temores. Este, salvo en la parte intimista, en la relación entre la pareja, nos parecía demasiado "difícil" e "intelectual". Típico producto de la libertad expresiva y económica, cuando a priori se trata de crear una obra importante, sin importar demasiado el grado de comunicación de la misma.

Con "Hombre grande" Mazzucchelli ha logrado situar el guión al mismo nivel que el resto de los elementos icónicos que componen la obra, color y dibujos. No sólo ha obtenido una buena historieta, ha creado una narración sencilla, sencillamente contada, poética, bellísima y profundamente humana y conmovedora.

Asentada la historia en las modernas corrientes del nuevo realismo, que tan furibunda y contundentemente retomó para el comic en los años setenta CARLOS GIMENEZ, la obra de Mazzucchelli nos invita a la reflexión desde las primeras viñetas. Sólo los inocentes, los limpios de corazón, los que no albergan en él maldad alguna son capaces de intuir su ausencia en un cuerpo gigantesco y "monstruoso". La niña Rebeca es la única que no sale corriendo ante los ruidos guturales que emanan de la garganta del gigante atado a la balsa. La amistad surge entre las dos almas gemelas –Rebeca y el gigante– y la poesía se adueña de la historia por vía de una narrativa inteligente en donde predomina un lenguaje a base de imágenes mudas, sin palabras, una narrativa sencilla, simple, en la que los pocos diálogos existentes son cortos, concretos, contundentes, sociales, humanos y sumamente inteligentes.

"Hombre grande" es una historia a la que hay que mirar olvidando lo que se pueda pensar del "cómo debe ser" un dibujo –como muy bien escribe Florentino Flórez en el prólogo– y sin prevenciones, dejarse llevar por la historia. Por lo que se cuenta y el cómo se cuenta, por la belleza poética de la obra y por la fuerza de sus descarnados y expresivos dibujos, por los contrastes entre el blanco y negro, y ese color verde ocre que, como segunda piel, apoya magistralmente su crudeza, su realismo hiriente

Una obra diferente, en los planteamientos estéticos, pero que tiene mucho en común con otros planteamientos sociales y humanos, que son las características que unen a los grandes guionistas de comics de las últimas décadas, a los Berardi, Giménez, Van Hamme, Starlin, Moore, Gaiman, Jodorowsky, Byrne, Miller, O'Neil, etc.

Faustino R. Arbesú

Jim Starlin en Gijón

http //cineultramundo blogspot com

JIM STARLIN es uno de los autores más carismáticos que ha dado el comic en las últimas décadas. Guionista y dibujante ha sabido crear 2/3 de las mejores obras que se han realizado en los veinte últimos años. Ha sido nominado a los Premios Haxtur en los años 1986 –2 Nominaciones–, 1992 –2 Nominaciones– y 1993 –2 Nominaciones– y ha obtenido dos Premios Haxtur. El primero en 1986 por su trabajo en DREADSTAR –Haxtur Mejor Historieta Larga– y el segundo por "SILVER SURFER" –Haxtur Mejor Guionista– en 1992. Actualmente está realizando una bella historia titulada BREED, por la que ya le han pagado una primera opción para la realización de un filme. Spielberg le ha comprado una de sus novelas y está en fase de realización el filme correspondiente. También Stallone ha adquirido los derechos de otra de sus novelas. Estuvo en Gijón en el último SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS, y este es parte del coloquio que sostuvo con el público asistente a su presentación.

¿Qué le motivó para contar historias?

STARLIN - Así evitaba decir mentiras. No. Yo soy un narrador. En el pasado había alguien en la tribu, al lado de la hoguera, que contaba cuentos sobre la caza. Eso es lo que hacemos los guionistas y dibujantes de comics. Contamos modernas historias de caza. No escribimos como Joyce, sólo queremos entretener a la gente. Esa el la razón por la que escribo. No tenía más remedio

¿Por qué dejó la serie Shang-chí?

– En 1972, Steve Englehart y yo éramos fans de la serie de T.V. "kung-fu". Queríamos hacer su comic, pero la propietaria era la Warner, que además, tenía la DC.

Nosotros trabajamos en la Marvel, así que había un problema. Lo hablamos con los directivos y nos dijeron: cread vuestro propio personaje. Así que Steve y yo nos pusimos a ello. De repente, la Marvel recordó que poseía los derechos sobre Fu-Manchú y nos forzó a incluirlo. Pero el personaje era insultante, un fruto del temor al "peligro amarillo", Steve y yo intentamos sacarlo de la historia.

Entonces comencé a diseñar el aspecto de Shang Chí Hice varios bocetos de vestuario y de su rostro. Todos los diseños de ropa llevaban una cara genérica, sin carácter. Las caras eran claramente orientales. A Stan Lee no le gustó ninguna y eligió la de los diseños de vestuario. Stan era el editor, así que tragamos.

En ese momento, yo salía con una chica oriental. Cuanto más adelante iba con el proyecto, peor me sentía. Mi novia me señalaba algunos de los aspectos que podía reflejar, pero era difícil dialogar con la Marvel al respecto. Querían jóvenes chicos blancos. Hice tres números, que era lo acordado, y salí del asunto en cuanto pude.

¿Qué cambios introdujo la Marvel en Warlock?

– No eran importantes, en apariencia. El rostro de un personaje, poco adecuado para la Marvel, el traje de alguien... pero a Steve Leialoha y a mí, encargados de Warlock entonces, nos afectaban porque era nuestro trabajo. Y no estábamos dispuestos a consentirlo. Además, había otro aspecto. Entonces no existían tiendas de comic como las de ahora. Warlock era bastante surrealista, diferente a lo que se hacía, y no vendía mucho. La serie estaba a punto de ser cancelada y preferimos irnos antes.

¿Porqué le interesa tanto Thanos?

– Fue el primer personaje que creé como profesional. La mayoría de las veces que vuelvo a Marvel, lo hago pensando en nuevas historias suyas. Aunque escriba sobre otros personajes como Silver Surfer o Warlock, él es el protagonista principal.

Si pones a alguien real en las situaciones que afrontan los superhéroes, muchos no actuarían como ellos lo hacen. Hay que tener un cierto instinto suicida para comportarse así. Thanos es el límite de esto. El, de hecho ama la muerte. Siempre aparece como el único que actúa de forma lógica en este género. Cuando tengo una idea retorcida, suele encajar con Thanos.

¿Qué significó Epic?

– Cuando nació, las grandes compañías no publicaban creaciones de autores, sino sus productos de siempre. No se pagaban royalties por los personajes ni a los autores ni a los guionistas. Sólo un tanto por página. La aparición de Epic y otras pequeñas compañías forzó a las grandes a reconocer los derechos de los autores. Ahora Epic sigue publicando comics de

Starlin y Kubert

http //cineultramundo blogspot com

autor, pero su sistema de pagos y sus contratos, no son tan modernos como el de otras compañías, tipo Dark Horse o Malibú.

Yo no saco dinero de los muñecos de Thanos. Si aparece en otras series, nadie me pregunta si me parece bien o mal. Yo saco algo de dinero, no mucho, cuando reeditan los comics. Cualquier editor de Marvel tiene un control real sobre mi trabajo, cuando colaboro con ellos.

Tiene sentido trabajar para compañías que van a respetar tus derechos y el copyright de tus personajes. Cuando empecé con Batman, justo después de la película, la serie vendía 80.000 ejemplares al mes. No eran muy buenas ventas. Cuando acabé con el personaje, rondaba las 400.000 copias. Los editores decían que se vendía tan bien porque era Batman. No admiten que el que trabaja en una serie marca la diferencia. Piensan que es el personaje el que vende. Por eso quien cree en su trabajo suele irse a una compañía donde le valoren más.

¿Surgió la "Odisea de la Metamorfosis" como prólogo a "Dreadstar"?

– No. La "Odisea" era autoconclusiva. Todo el mundo moría al final. Pero el personaje de Vanth Dreadstar me complacía cada vez más. Originalmente, se pegaba un tiro al final de la historia. Cuando Marvel habló de iniciar una nueva línea, Epic Comics, decidí no matarlo y usar lo ahí. Matar a un personaje con el que me divertía, no era una buena idea.

Ahora, Peter David y Ernie Colon están haciendo un magnífico trabajo con la serie. Han creado un nuevo personaje realmente fascinante, después del segundo número llamé a Peter y le dije que no quería aprobar más sus "plots" que siguiera solo, como quisiera. Tengo mucha confianza en él, y no me ha decepcionado.

¿Está obsesionado con la muerte?

– No, pero... En cualquier juego la muerte es el premio definitivo. Norman Mailer dijo que toda historia real acaba en la muerte. Es muy difícil, sino imposible, escribir algo dramático sin muerte en ello. Sino la muerte en sí, al menos el temor a la muerte. ¿Hay alguien que no esté asustado de la muerte?

¿Qué le parece la aparición del hijo del Capitán Marvel?

– Nace después de la muerte de su padre, pero es concebido antes, lo contrario sería más bien difícil. "Legacy. The son of Captain Marvel" fue idea de Ron Marz, un guionista amigo mío, al que yo introduje en el mercado. El quería hacer cosas interesantes con el personaje, en una especie de nueva versión. Por otro lado, el capitán Marvel es propiedad de la Marvel, y pueden hacer con él lo que deseen.

"La muerte del Capitán Marvel" comenzó cuando la compañía me invitó a matarlo. Era una pura operación comercial. Comencé con seis tramas que deseché. Mi padre había muerto de cáncer hacía seis meses. Así que pensé la historia como una celebración de la vida que se acababa.

Muchas veces la génesis de una historia es una idea de carácter moral, una moraleja. La de "Batman, the Cult" me vino paseando por Nueva York. Al ver a la gente sin hogar, pensé en su terrible vida y en los fracasados intentos de acabar con esta situación. Volví a los 60, recordando los conflictos raciales con los negros, un grupo oprimido al que se consideraba peligroso. Intenté coger a los sin hogar y convertirlos en un peligro.

Según el tipo de ideas que se me ocurren, las llevo al comic o a la novela. Pensé qué ocurriría con el mundo si la mitad de los habitantes estuviesen locos, esto no resultaría en un comic. Así, escribí la primera novela sobre "Madman".

¿Es cierto que Spielberg se ha interesado por tus novelas?

– Hace cinco años, mi exmujer y yo escribimos cuatro novelas juntos. Vendimos tres y la cuarta no la quiso nadie, porque no era ni demasiado dura, ni demasiado de horror, ni de ciencia-ficción. Un vecino de Woodstock, donde vivo, un tipo un poco chiflado, cogió esta novela. Es un productor de cine de cierta importancia. Compró la opción cinematográfica de la novela. Nadie podía adaptarla al cine durante un año. Yo me olvidé del asunto.

Hace tres meses, Walt Simonson estaba en Georgia y leyó en un periódico que Steven Spielberg iba a hacer una película basada en un libro inédito de Jim Starlin y Dina, mi ex mujer. Walt llamó a mi agente y le preguntó sobre esto. No sabía nada, así que

sabía nada. Todo era cierto y Spielberg está haciendo la película. Además, el productor que me compró los derechos de la novela se interesa por otra más para otro film. Y ¡Sorpresa! Ahora los editores sí están interesados en la cuarta novela que nadie quería. La novela va de un telépata que es un asesino sistemático, que se dedica a matar a otros asesinos sistemáticos

¿Elige Vd. a sus dibujantes o guionistas?

– Como guionista, prefiero trabajar conmigo. Quizás el mejor con el que he trabajado fue Roy Thomas. Hicimos juntos una historia de Conan. Fue muy divertido. En cuanto a los dibujantes, es difícil elegir, porque he colaborado con varios muy buenos.

Con Mike Mignola fue muy divertido.

También con Aparo, que es menos conocido, por otras razones. La mayoría han sido muy buenos. Sólo hubo uno con quien fue terrible. Era un fanático del proyecto con el que estábamos. Tenía muchas ideas sobre cómo debía ir la cosa. Me llamaba por teléfono y hablábamos durante horas. Finalmente, un día me cansé de escucharlo. Me levanté y me hice un sandwich. Quince minutos después, cuando volví, seguía hablando por teléfono. El fue el peor.

Ron Lim es una de mis personas favoritas. Es uno de los dibujantes más rápidos del negocio. Si tuviera hijos, tendría tres a la vez y les pondría su mismo nombre "Ron, Ron, Ron". Es realmente rápido.

Muchos de los dibujantes con los que he trabajado llevan mucho en la industria y son buenos narradores. He hablado con otros guionistas, que tienen problemas con dibujantes que no hacen lo que se les pide. Pero nunca me ha pasado esto.

Es muy extraño ser dibujante y guionista, porque eso me permite visualizar lo que escribo. Pero otros lo ven de forma diferente y lo dibujan distinto.

He hecho cerca de doscientas páginas con Berni Wrighston. Entre todas ellas, habría tres viñetas tal y como yo las imaginaba. Era un trabajo hermoso, pero siempre sorprendente.

¿Porqué hizo una miniserie del "Punisher"?

– Soy un narrador, antes que dibujante o guionista. "The Punisher" no tiene ningún interés. Pero me gustan las historias de crímenes. Quería escribir una y permitía. Cuando lo hicimos, íbamos por la tercera parte, cuando el editor notó que "Punisher" sólo aparecería en una cuarta parte de la historia. Yo encontraba mucho más interesantes a los otros personajes.

http://cineuntramundo.blogspot.com/

Cuando cogí el trabajo me dieron dos reglas sobre cómo escribir acerca de "Punisher". Una, si aparecía en una viñeta luchando con una persona, debía liquidarla en no más de dos páginas. Dos, si aparececía con un objeto inanimado, en menos de dos páginas tenía que destruirlo.

¿Qué opina de Image?

– En España, Image lleva saliendo algo más de dos meses. Yo he leído sus productos durante el último año y medio. He vivido las diferencias de Peter David con algunos de los creadores de Image. Como Peter y yo trabajamos juntos, todo el mundo espera que comparta su opinión y critique a Image. Pero no. Hacen bellos dibujos y su forma de publicar es excelente y buena para la industria. Creo que los guiones no son gran cosa y es algo que ya he hablado con ellos. Ahora, por fin, contratan guionistas. Están mejorando.

En todo caso, muchos de ellos son buenos amigos y les deseo la mejor suerte del mundo

¿De dónde le vienen sus preocupaciones morales?

– Mi vida está llena de problemas morales, a menudo, la moral es algo confuso. Lo que es moral para mí, puede ser inmoral para otro. ¿Hay realmente héroes y villanos? Quizás me gusta confundir a este respecto. Mezclar los buenos y los malos, como ocurre en la vida real.

Starlin firmando su obra

¿Puede hablarnos de Breed?

– Breed es más sanguinaria que el Capitán Marvel o Warlock, pero solo porque es más de horror. Walt Simonson dijo una vez algo sobre Howard Chaykin y yo. Observó que los momentos violentos de Howard ocurrían en el presente, en el instante del dibujo. Mis momentos de acción ocurrían fuera de la viñeta, un momento o dos antes o despues. Yo estoy más interesado en los efectos de la violencia que en la violencia en sí. Incluso en mis novelas, me interesan más los aspectos de un hecho horrible que le ha pasado a alguien, que mostrarlo en sí. Me interesan más las víctimas que la violencia en sí

Cuando comencé con Breed, no contaba con que se vendiera bien. Tiene más de comic de horror que de superhéroes. Me sorprendió comprobar lo bien que se vendía. Es aún mi "niño" (en castellano en el original). Tengo planeadas tres miniseries más, cada una de seis números. Hay cosas en la vida que me importan más que un gran éxito de ventas Escribo novelas que me pagan muy bien, así que las ventas de Breed no me preocupan. Pero no le digáis a Malibú que he dicho esto.

Florentino Flórez

Starlin y Rodolfo

http //cineultramundo blogspot com

Gaiman, Bachalo y Muerte: ¡Qué bello es vivir!

Néil Gaiman lleva varios años obsequiando a los aficionados con unos guiones que, sin llegar nunca a ser demasiado originales en el aspecto técnico, sí muestran unas historias de extraordinaria belleza y sensibilidad. Orquídea Negra, Libros de la Magia, Sandman y otros son pequeños eslabones en una carrera que desemboca en la que hasta ahora es, en nuestra opinión, su mejor obra. Claro que a lo mejor algo tiene que ver el que ¡por fin! le acompañe un dibujante de categoría (ausente en los guiones del británico sí descontamos algunas cosas de Kieth, Kelley Jones, Wagner o Craig Kussell), con un trabajo sorprendente para los que desconocen su posterior evolución en Shade, en el sentido de que sus trabajos primerizos no hacían augurar este salto adelante. Bienvenido sea, pues, el señor Chris Bachalo.

El alto coste de la vida puede ser considerada una de las obras del año, en lo que se refiere a la conjunción de un excelente guión y un trabajo artístico ciertamente a juego. Como en tantas otras obras, la probable razón de la calidad está en la ausencia de protagonismo por parte de ambos autores y en el deseo, explícito o no, de compenetrarse plenamente. Porque el Gaiman que tenemos aquí es un Gaiman más contenido de lo habitual en él, dando freno a las elucubraciones filosóficas y diálogos desmadrados que en ocasiones lastraban sus hermosas historias. Y por otro lado, Bachalo se ha decidido a afianzar su estilo, a esto no debe ser ajeno el hecho de que Gaiman, a modo de excepción, se haya olvidado de esos guiones cerrados que pasa a otros dibujantes y haya dado mayor libertad al artista, tal como declara Bachalo en el n.º 116 de Comics Interview (en una entrevista reproducida en el n.º 12 de la revista Studio publicada por Camaleón Ediciones).

El don de la imaginación

En un número de la serie regular de Sandman, un escritor en crisis mantiene secuestrada a la musa Calíope con el fin de recuperar la inspiración. Ante su negativa a liberarla, el rey del sueño le castiga dándole justo aquello que el escritor más desea: la capacidad de tener ideas, que acabarán acudiendo a la mente del protagonista con tal asiduidad que el don se acaba convirtiendo en una tortura, al contarlas sin orden ni concierto, una tras otra.

Se podría decir que, como su personaje, Neil Gaiman tenía en la serie Sandman la habilidad de tener ideas, de urdir historias bellas e interesantes, pero en ocasiones le faltaba coherencia y orden a la hora de narrarlas. Pues bien, este orden y coherencia sí aparecen en El alto coste de la vida. Quizas el motivo esté en que, al dar más libertad al dibujante, el guionista británico no se siente tan obligado a contar todo lo que bulle en su portentosa imaginación, dejando que la historia fluya de forma natural y equilibrada.

Por supuesto que Gaiman sí mantiene algunos rasgos de su

http://cineultramundo.blogspot.com

forma habitual de narrar, pero, por suerte, son rasgos positivos. Por ejemplo, el desarrollo in crescendo de la historia, que se abre ante nuestros ojos poco a poco, con esa impresión de que no está pasando nada... y sin embargo, a mitad de lectura nos encontramos plenamente enganchados, sin necesidad de estridencias o golpes de efecto. Por otro lado, mantiene su escasa utilización de los textos de apoyo, que aparecen solo como explicación de los pensamientos del narrador y coprotagonista, Sexton. Esta narración omnisciente por parte del personaje ayuda a una plena identificación con él, y hace que este día "humano" de Muerte sea mejor comprendido por el lector

Pero por otro lado Gaiman matiza o hace desaparecer sus defectos. Afronta un guión a tres bandas (Muerte y Sexton, Hettie la loca, el Eremita), sin que en ningún momento los niveles se mezclen, evitando crear confusión (algo que sí ocurre, por ejemplo, en algún momento de "Casa de Muñecas"). Las referencias cultas tan caras a los guionistas británicos, que a veces convierten las historias en algo cargante, aquí se reducen al punto de partida (la leyenda de que la Muerte se hace humana una vez cada siglo), o la alusión que hace Sexton al término francés de el espíritu de la escalera (y por cierto, cabría preguntarse si un adolescente normal de 16 años dispone de información de este tipo). La consecuencia es que Gaiman puede dedicarse a la explotación de ese gran don suyo, la imaginación, gracias a la cual puede contarnos esta bella historia.

Muerte humana

No quisiéramos que de lo dicho en las últimas líneas se desprendiera que estamos en contra del "comic" con buena base cultural. Creemos que en todas las páginas que hemos escrito sobre diferentes historietas ha quedado bastante claro que despreciamos cualquier historia donde las cosas pasan porque sí y se demuestra la zafiedad más aberrante. Lo que pasa es que también despreciamos el "comic" donde pasa todo lo contrario, donde lo único que parece pretender hacer el guionista es demostrar cuánto sabe y qué listo es, pasando olímpicamente de la historia que intenta contar.

Esto es algo consustancial a bastantes guionistas británicos, desde Gaiman a Morrison, pasando por Moore. De todos ellos es Gaiman el que parece más interesado en narrar y, por tanto, el que menos cae en la tentación. Alan Moore se deja llevar un poco a menudo por esta tendencia, mientras que Grant Morrison es el que lleva mas veces esta inclinación a límites excesivos.

Indudablemente. Gaiman es un hombre culto, y *El alto coste de la vida* esta lleno de referencias culturales. Lo que pasa es que están mucho mejor integrados en la historia, están a su servicio y no al revés. Ante nuestros ojos pasan citas, más o menos directas, a Ingmar Bergman (la imagen de Muerte jugando al ajedrez), Freud, Bob Dylan (a través de Foxglove), la superstición (el ajo que ahuyenta los malos espíritus), los movimientos de los sesenta (a través de la madre de Sexton), el heavy rock (el póster de Scorpions en la habitación del protagonista), simbologia (el ankh, el corazón de Hettie) y así sucesivamente.

Todos estos datos no toman protagonismo en ningún momento, y se ponen a la orden de una historia maravillosa donde la Muerte (una hermosa adolescente, véase próximo apartado) se hace humana para llevar a un presunto "suicida de procesador de texto" a situaciones de auténtico riesgo para acabar convirtiéndose irónicamente en su salvadora. Otra ironía es que casi todo el mundo habla de la muerte (el Eremita, Hattie, Sexton, Foxglove...), mientras que la verdadera "interesada" emplea su tiempo en evitar la eventual única muerte de la historia.

La prueba de la calidad de esta historia es, por un lado, que no le hace falta interpretación alguna, pudiendo disfrutar de ella sin más, y, por otro, admite múltiples interpretaciones. Déjennos ustedes decir la nuestra: morir no es fácil, y la muerte hay que ganársela; cuando nos enfrentamos a ese momento, podemos acabar teniendo miedo (Sexton en el vertedero) y recuperar nuestra curiosidad por la vida con ayuda de la Señora en persona. Y eso que la vida parece tener solo el alto coste de dos centavos...

La sobrina de Chris Bachalo

http://cineultramundo.blogspot.com

Uno de los mejores hallazgos de Neil Gaiman para Sandman es su presentación de la Muerte como una mujer hermosa y de carácter extrovertido. Pero ha sido Chris Bachalo el que mejor ha representado al personaje (para el que dice haber tomado como modelo a su sobrina). Claro que no es ese el único acierto del señor Bachalo..

Los primeros trabajos de Chris Bachalo (su debut en Sandman, los primeros números de Shade) nos hablaban de un autor prometedor, pero al que aún le faltaba mucho para alcanzar metas interesantes: había en él una sucia composición de la viñeta, confusos planteamientos de página, falta de continuidad en fondos y figuras... al lado de cierto interés por la experimentación y la narración que le ponían un poco por encima del debutante medio.

Pero poco a poco fue evolucionando en Shade hasta alcanzar la madurez en su estilo, llegando a una obra cúlmen como este *El alto coste de la vida*. Y no se trata solo de esa Muerte amñada y pizpireta, de mínimo detalle facial y perfecta gesticulación. También hay personajes como Hettie o el Eremita, donde puede recrearse en el detalle con facilidad, su aptitud para la caricatura (esas encantadoras narices rayadas) o el mayor realismo; unos fondos, composición y encuadre de viñeta que hacen que su dibujo transmita seguridad y belleza... Está la perfecta compenetración de su dibujo con el guión: la alternancia de viñetas a media página o página completa en momentos transcendentales pero nada estridentes (esa primera aparición de Muerte, la canción de Foxglove...), la disposición horizontal de las viñetas en los momentos de calma o transición y la verticalidad de los momentos violentos... No dudamos que la calidad va a seguir acompañándole, y una buena prueba es su trabajo en los primeros números de Generation X. Si alguien pensaba que el estilo de Bachalo solo era válido para historias con poca acción y mucha introspección, que vea de lo que es capaz con el tópico guión de Scott Lobdell para la nueva serie mutante..

Y la guinda en la serie que nos ocupa es Steve Oliff, uno de los mejores coloristas del mundo de la historieta (con permiso de los Torres, Chiarello, Fraymond, Scheele...), que pega un repaso de cuidado a todos estos aprendices de "Dibuja y colorea", que con la llegada al "comic" de la informática y los separadores digitales de colores todavía andan "rellenando" en lugar de enriquecer el dibujo. Nunca podrán agradecerle lo suficiente la gente de Image a Oliff y su Olyoptics lo que este ha hecho para revestir, embellecer y dar un toque de calidad visual a dibujos que muchas veces ni se lo merecían. Su trabajo en Muerte es impecable, lástima que las ediciones españolas de comic-books no estén a la altura de las yanquis en la reproducción de ese color, ya sea en papel brillante, mate o el ínfimo usado por Norma para su edición de las series de Bravura o Dark Horse. Aquí el color es siempre diferente.

De todos modos, las buenas obras saben sobreponerse a muchas dificultades. Si Capra nos enterneció con una historia en la que un ángel de segunda clase debía ganarse las alas ayudando a un suicida James Stewart a ver como sería un mundo sin él, Gaiman y Bachalo retuercen la anécdota para maravillarnos con otra historia donde nada menos que la Muerte ayuda a un suicida a ver el mundo en el que vive, ganando a su vez su respeto. Y ganando nosotros el disfrutarlo.

Postdata: El Misterio de las Viñetas y Diálogos Cambiados.

Podría ser el título de una historia de Sandman, o, mejor aún, de la enloquecida Doom Patrol de Morrison, pero no es así. No siempre podemos (ya se sabe, esto es "provincias"...), pero tenemos la mala costumbre de comparar el original y la edición española, en este caso la miniserie en comic-book americana y el tomo editado por Zinco.

La sorpresa fue ver que en las dos primeras páginas en las que se narra la llegada de Muerte y Sexton al local donde actúa Foxglove hay marcadas diferencias, que consisten básicamente en cambio de lugar de bocadillos dentro de la viñeta, dando lugar a imágenes que parecen estar retocadas, e incluso paso de bocadillos de una viñeta a otra. El resultado es que hay viñetas en la edición española donde la persona que aparece en primer plano no habla, como ocurre en la edición americana.

La cuestión es si Zinco, que siempre se ha distinguido por sus cuidadas ediciones, ha cometido alguna tropelía, o si ya hay diferencias ahora tan [illegible] americanas de la obra, la de comic-book y la recopilación en tomo, que no hemos tenido ocasión de examinar. Algo que nos lleva a pensar en esto último es el hecho de la variación sustancial en el diálogo entre Sexton y el taxista, donde en la edición española aparece una referencia a unos supuestos ajos que el taxista lleva en su coche que en la edición yanqui en comic-book no está presente. Nos es muy difícil admitir que en la actualidad un editor español llegase a inventarse diálogos.

Por todo ello, nos limitamos a exponer estos hechos, a la espera de tener la ocasión de comprobar la verdad. De todos modos, vaya desde aquí un fuerte tirón de orejas a Zinco si ellos han tenido algo que ver, o nuestras disculpas anticipadas por las sospechas si lo que pasó es que Gaiman y Bachalo decidieron hacer alguna variación en la edición americana en tomo, algo así como un *director's cut*

Jordi Juanmartí
Javier Riva

OH, FUE MARAVILLOSO. ESTABA LLENO DE GENTE. PUDE RESPIRAR Y COMER Y... MUCHAS COSAS.
OJALÁ HUBIERA OLIDO SIEMPRE, OJALÁ NO TUVIERA QUE TERMINAR ASÍ...
SIEMPRE ACABA ES LO QUE LE DA VALOR
CUANDO VI VES, AUNQU SEA UN SÓ DÍA...
SÓLO HAY UNA MANER DE DEJAR DE VIVIR.
SUPON

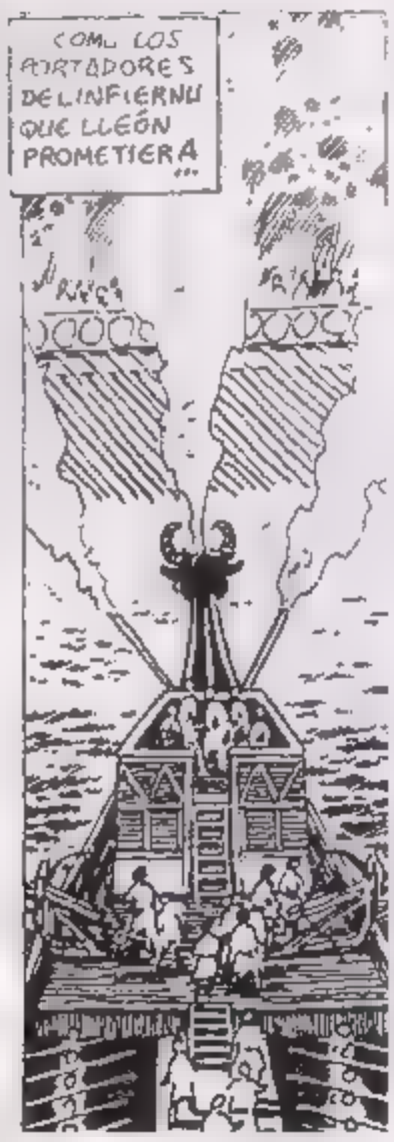
http //cineultramundo blogspot com

Un historietista para la historia: Gaspar Meana

Gaspar Meana ha sido el gran triunfador de la X edición de los PREMIOS HAXTUR, al obtener el correspondiente a MEJOR HISTORIETA LARGA. –una de las modalidades mas valoradas–. Es esta la segunda vez que una historieta española lo consigue, lo cual es doblemente notorio. Esto no significa que sea la mejor historieta larga española de los últimos diez años ya que obtener o no este premio depende mucho de las circunstancias, pero no cabe ninguna duda que "La crónica de Leodegundo", en nuestra opinión, es una de las mejores historietas españolas de las últimas décadas.

Esperamos y deseamos que Gaspar no corra la suerte, que en su momento tuvo en España Isaac Miguel del Rivero, cuando era uno de los dibujantes de comics español más prometedores y nadie, salvo nosotros, le hizo caso. Resultado de esta marginación es que ha tenido que esperar 20 AÑOS para conseguir publicar asiduamente como profesional y ha tenido que hacerlo en U.S.A., lejos de los "editores" españoles y en un momento en el que se nota como losas en su dibujo los 20 AÑOS de ausencia.

Gaspar ha creado –investigación, guión y dibujo– una serie Río, que si la ancestral ignorancia de la mayor parte de los editores españoles y sus más allegados colaboradores-asesores no lo remedian, puede permanecer en el olvido, pese a la gran calidad que aglutina, no sólo en la historia que cuenta o en la enorme investigación que en ella se ha vertido, sino también en la amenidad del relato que ha sabido imaginar, con el que nos pasea de forma magistral por todo el ALTO MEDIEVO de la historia de los países mediterráneos. Desde estas páginas le deseamos lo mejor.



La entrevista que aquí se publica es el resultado de las preguntas que el público le hizo, en su presentación-coloquio en el SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS.

¿En qué consiste tu proyecto de 200 años de historia?

Llevo 5 años trabajando en este proyecto. Lo comencé al dejar de trabajar en una empresa que quebró. Quise aprovechar al máximo la oportunidad que me ofrecía el paro, era como si me hubieran concedido una beca. Seguí la vertiente de una historia del Reino de Asturias pero puesta al día, en lo que concierne a los avances de historiografía y arque-

http //cineultramundo blogspot com

ología en los últimos años. Si quería seguir este proyecto no me quedó más remedio que inventar una historia de familia, paralela a la de los Reyes, con la que poder contar a la vez la de éstos y sus familiares y dar coherencia a la misma. La trama del proyecto la tengo en la cabeza, pero no se cuantos álbumes me va a llevar. Hasta ahora tengo finalizados 14, estoy con la tercera generación de la familia.

¿Cuánto dinero has obtenido de la saga y cuál es tú situación laboral?

Situación laboral no tengo, se me terminó el paro, sigo en el proyecto tirando de los ahorros y abusando de mi familia.

Lo que si puedo decir es que no veo perspectivas inmediatas de sacar rendimiento a esto. Pero voy a seguir en el proyecto, lleve el tiempo que lleve. Tengo mucha fe en él. Estoy en tratos para una edición en color y en castellano, pero no hay nada definitivo. Este trabajo va a seguir viéndose en la calle en BABLE y en b/n, y creo que va a seguir así.

Yo escribo en castellano y por eso quiero dejar claro que estoy publicando gracias a las personas que están implicadas en el BABLE, de ahí que yo respete mucho lo que están haciendo y sus proyectos.

¿Cuándo pensastes en este proyecto no tuviste miedo de que pudiera ser superior a lo que pudieras abarcar?

Soy una persona de grandes proyectos nunca acabados, tengo iniciadas novelas Río que no finalizaré, es una constante en mi vida, por eso cuando inicié esta saga de comic era reacio a que me publicasen partes, sin haber antes finalizado una parte considerable. Cuando hube acabado el quinto álbum me avine a los deseos de algunas personas muy allegadas que querían ver este trabajo publicado en Bable. Hoy creo ser una persona más estructurada y pienso que puedo llegar a acometer la empresa en su totalidad. Estoy hecho a la idea de que voy a ser pobre bastantes años más y creo que va a haber problemas de finalización.

¿Por qué no se ha hecho la edición en color? Por las diapositivas que se han proyectado en color, en mi opinión la obra gana

En primer lugar publicarla en color resulta muy caro y esto me llevaría mucho tiempo de realización. Quiero dejar claro que mi máximo interés es "atrapar" la obra en b/n, pasarla de mi cabeza al papel. El miedo que tengo es que se me escape la historia. El color lo puedo dar dentro de 20 años, o incluso otra persona.

- Hablas empezado con pluma y luego te pasaste al rotring ¿Porqué?

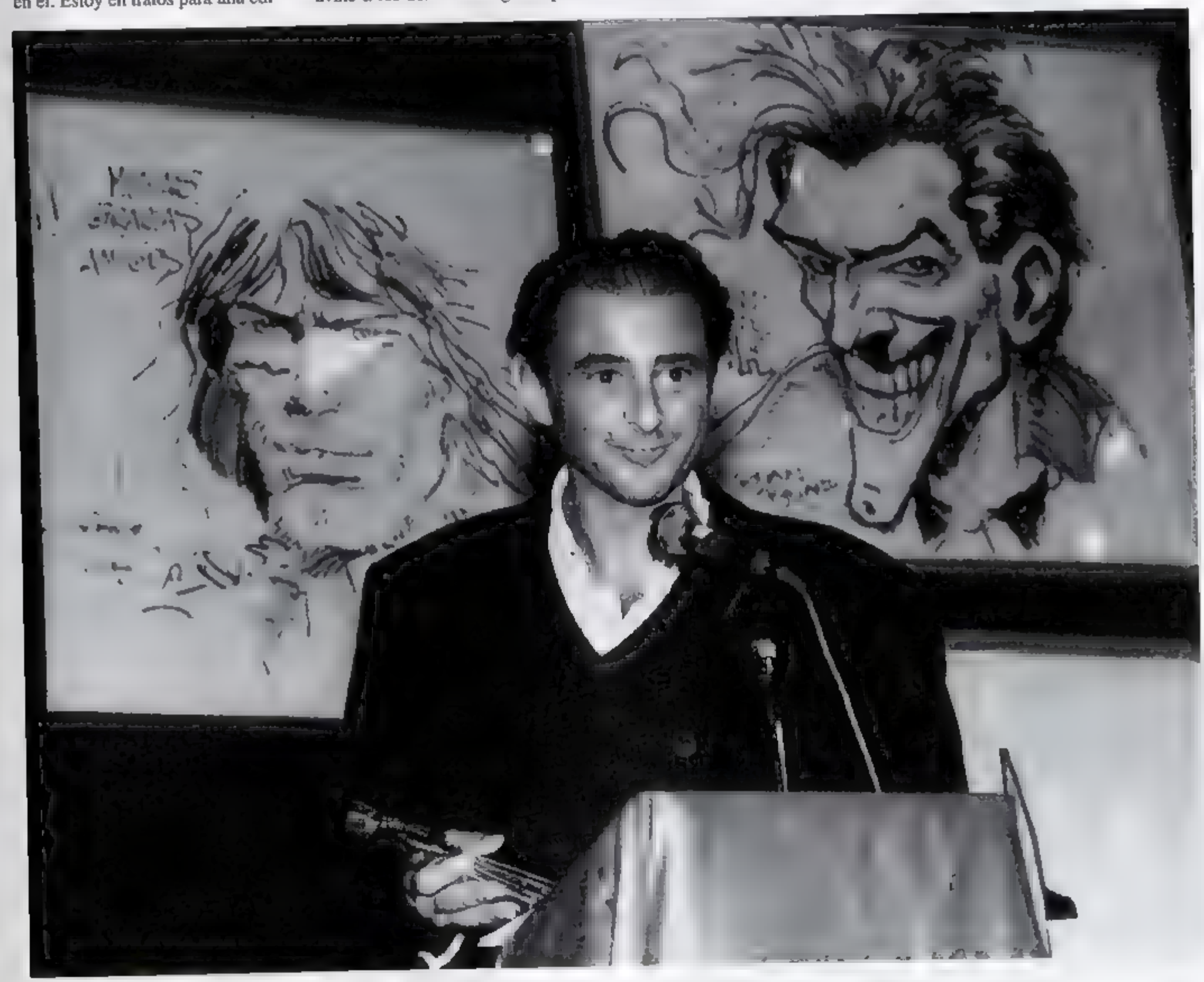
- Siempre había dibujado con rotring. En un momento determinado algunos profesionales me aconsejaron la plumilla y así comencé la serie, hasta que me di cuenta de que no podía seguir, que lo mío era trabajar con el rotring, con el cual, por otra parte, estoy mejorando notablemente, no solo en mi opinión, sino, en la de personas en las que confío

El color atraería a más lectores y eso sería bueno para la mayor difusión de tu obra

- Estoy de acuerdo con ello, pero eso es un problema económico de difícil solución, al menos aquí en Asturias

Estaría encantadísimo de poder darle color a mi obra, especialmente porque existen una serie de páginas, al comienzo de la obra, con las que no estoy muy contento y con el color podría arreglarlo, al menos en parte.

- Un aspecto que destaca en tu



Gaspar Meana recogiendo su Haxtur

rio, arquitectura, etc. ¿Cuáles fueron las fuentes de información?

- Intenté hacer una historia del Reino de Asturias sin que fuera palurda, o sea, desde un punto de vista asturiano y para los asturianos. Quise que quedara claro lo que fue el Reino de Asturias en su momento, quitar los gestos de magnificencia a los que estamos acostumbrados y clarificar de que, a pesar de ser un Reino miserable fue muy interesante y de que podemos estar muy orgullos de haberlo tenido.

En cuanto a las fuentes, he manejado y manejo TODAS las fuentes traducidas que existen, toda la bibliografía que se pueda

manual. Si voy tan lento en la creación es por ello. Diariamente manejo 15 ó 20 libros. Este trabajo no me agobia porque me gusta muchísimo, no lo sufro nada. Suelo trabajar 10 ó 12 horas al día y no me canso

El Reino de Asturias lo procuro enlazar con los hechos coetáneos más importantes de toda la vertiente mediterránea. Procuro relacionar la vida de la familia que he inventado con los hechos mas interesantes acaecidos en otros reinos paralelamente a los de Asturias. Estamos acostumbrados a un tipo de historia que acontece como aislada del resto de la historia de otros países y esto no es así En este sentido he de decir que la documentación a la que he tenido acceso, no es tan fiable como la que he utilizado en la historia de España. Me explico, en los álbumes 5 y 6 se narra la caída de la familia OMEYA en Siria y Mesopotamia. Al intentar documentar esta parte me di cuenta que en España nunca había interesado la historia de los Omeya, hasta la llegada de Abderramán a España. Había unos problemas tremendos para documentar hechos y batallas acaecidos diez años antes de que éste llegase a España. Ahí es donde más sufrí, arrojé el mismo interés, trabajo y buena voluntad que para lo hecho en España pero nunca llegarán a tener la misma fiabilidad, porque esos imperios, a la historiografía española nunca le interesaron y hay muy poco traducido. Yo me voy haciendo con libros en inglés que amistades me van traduciendo.

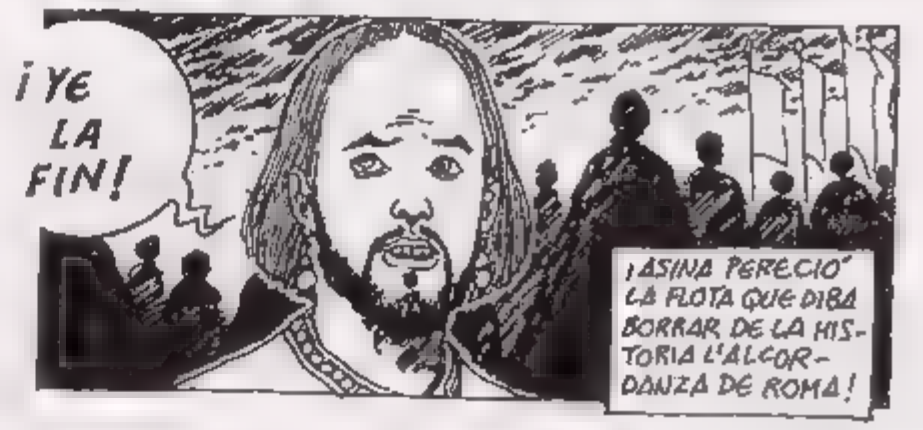
¿Cómo te planteas lo que les ocurre a los personajes inventados, en relación con la historia?

- De los personajes espero que tengan carga humana. En los seis primeros álbumes quizás prime la historia sobre ellos, sobre sus aventuras, intento que la carga de aventura esté dosificada con la historia. Procuro buscar las anécdotas más espectaculares, para que las vivan estos personajes y hagan la historia lo más sorprendente posible.

- ¿Por qué haces solo comics históricos?

- La mayoría de las cosas que leo tienen que ver con la historia. No estoy cualificado para hacer un comic negro o del oeste, además, no lo pasaría bien y yo quiero pasarlo bien haciendo comic

Por otra parte hay muy poco comic histórico riguroso. Si consideramos el comic como una narración, veremos buen comic Social, negro, etc. Pero no existe en el comic un trabajo paralelo, que haya llevado el trabajo y la investigación, que la efectuada por Robert Graves para hacer "Yo Claudio". Sin embargo, estoy convencido que hay un sector de público deseando ver una narración histórica rigurosa hecha a plumilla, y eso es lo que yo intento con LA CRONICA DE LEODEGUNDO



Faustino R. Arbesú

http //cineultramundo.blogspot.com

Gritos en el día

A pesar de ser un autor que ha sido sistemáticamente ignorado en nuestro país, Archie Goodwin constituye toda una institución dentro del "comic" norteamericano Bien es cierto que algunas de las causas de ese desconocimiento vienen motivadas porque en nuestro mercado no existen determinadas figuras, como la del "editor" de las distintas colecciones, en las que Goodwin ha desempeñado una importante labor Otro de los motivos deriva del propio estilo de Goodwin como guionista sobrio y conciso, no demasiado espectacular y bastante "clásico", que no parece el adecuado para despertar oleadas de pasiones

Un análisis de toda la trayectoria profesional de este autor sería una empresa demasiado ambiciosa para el espacio disponible en este artículo, por lo tanto me centraré en su labor como guionista, intentando a través de sus últimos trabajos aparecidos dilucidar sus principales cualidades.

Poca duda existe de la capacidad como editor de Archie Goodwin: no hay que olvidar que a él se debe la creación de la línea "Epic", línea que significó una auténtica revolución dentro del mercado norteamericano (por primera vez una de las grandes, Marvel, reconocía a los autores como dueños del copyright), o que precisamente la colección de Batman bajo su supervisión, "Legends of Dark Knight", es con diferencia aquella que ha producido mejores trabajos sobre el hombre murciélago en los últimos años.

No ocurre lo mismo con su faceta como guionista, pues un hombre con una producción como la que tiene a sus espaldas (desde su etapa de "Warren" hasta la actual con DC pasando por sus trabajos con Marvel o en las tiras de prensa) debería ser poco menos que un autor "de culto", algo que Goodwin dista mucho de ser. Goodwin es ante todo un narrador, un contador de historias: se dirige al lector para contarle, con más o menos fortuna, una historia más o menos interesante, ese es el principal fin de su trabajo y a él supedita todo lo demás

Otra de sus características más destacadas es la de mantener una media de calidad en sus trabajos prácticamente constante. Si representásemos en una gráfica la calidad de sus obras obtendríamos una figura que sería básicamente una línea recta, sin puntos demasiado elevados, pero sin bajadas tampoco. Es cierto que es difícil encontrar guiones suyos especialmente brillantes ("Batman: gritos en la noche" sería la única obra de su reciente producción que destaca claramente sobre las demás), pero también lo es que esta constante en la calidad es algo especialmente valorable al referirse a una carrera como historietista de más de veinticinco años.

Manhunter

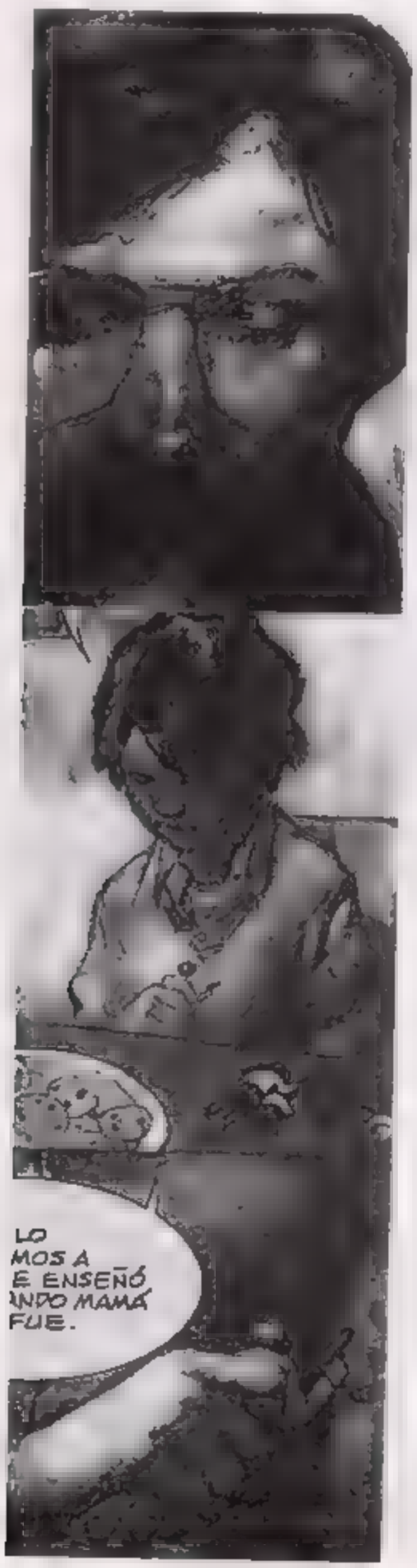
Un muestreo de las historietas cortas con guión de Goodwin aparecidas en España sería una labor casi titánica. "Toutain editor" publicó durante años muchas de sus historias cortas para la "Warren". De ellas se puede decir que pese a las limitaciones temáticas y técnicas, rara vez encontrábamos un producto que no fuese cuando menos legible, algo que no se puede decir de la mayoría de los productos de la "Warren", editorial de la que, si bien se puede destacar el meritorio intento de recuperar el espíritu de las viejas publicaciones de la "E.C." que realizó, consiguió unos resultados que no estuvieron a la misma altura que las intenciones ("Básicamente, yo trataba de escribir relatos del mismo tipo que los que Harvey Kurtzman escribiera en sus "comics" de guerra y procuraba que dichos relatos fueran lo bastante buenos como para agradar e inspirar a los dibujantes que hacían la revista - A.G.).

Goodwin realizó preferentemente historias de guerra y de terror con dibujantes como Russ Heath, John Severin, Gene Colan, Redd Crandall, Neal Adams o Alex Toth. De todas esas colaboraciones es especialmente destacable la que llevó a cabo con Al Williamson, por ser aquel el primer contacto del equipo creativo que realizaría posteriormente obras como la ya mítica etapa en "El agente secreto X-9", el "Flash Gordon" en formato de comic-book o las adaptaciones de "Star Wars". Lástima que todavía estemos esperando la versión definitiva que nos dé a conocer de forma fidedigna estas obras ya clásicas en nuestro país.

Sí, existe una historia corta, que realizó en colaboración con Walter Simonson y que en España apareció en el "Totem especial USA" n.º 6, a la que me referiré por ser una especie de compendio de uno de los trabajos de Goodwin más reconocido y laureado: los episodios de "Manhunter" aparecidos en la colección "Detective Comics" (conocidos aquí mediante la colección "Clásicos DC" de "Zinco"). "El templo de la araña" muestra, igual que "Manhunter", una atracción estética hacia las artes marciales y a un protagonista que se acerca a la figura del héroe, pero con un personal código de actuación que a veces le aproxima más a la del villano

http://cineultramundo.blogspot.com

El aspecto más destacable de "Manhunter" sería el de la perfecta conjunción de guión y dibujo. Se trata de una obra de la que resulta difícil destacar un aspecto determinado; sigue en realidad un modelo similar al de los guiones de Goodwin: no encontramos grandes alardes pero si un global de calidad. El trabajo de Simonson presenta ya retazos (en encuadres, planificación o dinamismo) de lo que más tarde nos mostraría en"Thor" pero sin la espectacularidad que acompaña a su dibujo a partir de entonces y con un acabado más tosco; mientras que Goodwin realiza un tipo de guión, narrando simultáneamente acciones que transcurren en distintos tiempos, que no es habitual en él, motivado en parte por una limitación de espacio. Goodwin suele preferir una narración lineal de los acontecimientos para sus historias; de hecho, no se puede decir ni siquiera que abuse de recursos como el flash-back eligiendo en determinados casos hacer uso de los textos de apoyo o los diálogos para dar la información sobre acontecimientos pretéritos que considere necesaria.



Otra característica específica, no solo de "Manhunter" sino de todas las colaboraciones de Goodwin y Simonson, es la de presentar un ritmo de narración más ágil del que es habitual en las obras que firma este guionista (episodios como los dos desarrollados en una catedral son verdaderamente vertiginosos). Goodwin generalmente gusta de un tiempo en la narración pausado, utilizando asiduamente los textos de apoyo y prefiriendo muchas veces la matización de los personajes mediante conversaciones o la plasmación de los pensamientos de éstos a la mera acción física hecho verificable en los productos sobre el personaje de los "X-men" "Lobezno" que realizó con Chaykin y con Byrne, en donde el ritmo narrativo era sensiblemente más lento y "tenso" que el de los restantes trabajos de estos autores.

Pero en las obras con Simonson ha modificado su forma de escribir en función, pienso yo, del dibujante del que dispone: un historietista cuyo dinamismo y vivacidad son difícilmente igualables. Todo esto es fácilmente verificable acudiendo a la adaptación que ambos realizaron de la película "Alien: el octavo pasajero", en donde partiendo de un filme de terror realizaron una historieta que puede calificarse "de acción" más que de otra cosa

Lobezno

Otra muestra del "oficio" de Archie Goodwin como guionista lo podemos encontrar en los trabajos que llevó a cabo con Howard Chaykin y John Byrne, la novela gráfica de Nick Furia y Lobezno "Conexión Escorpio" y la miniserie de siete números dentro de la colección de Lobezno (n.º 17 al 23) respectivamente. En ambos casos nos encontramos con una narración concisa en el más puro estilo de las obras de este guionista Goodwin suele utilizar profusamente, pero no en exceso, los textos de apoyo, en los que demuestra, al igual que en los diálogos, una calidad literaria indudable. "Conexión Escorpio" presenta unos textos de apoyo en tercera persona de corte bastante clásico que ya no se suelen encontrar en el "comic" actual, pero que obviamente no responden al modelo del "narrador omnipresente" que suele contarte con suma precisión exactamente aquello que estás viendo. Más bien utiliza esos textos para mostrar pensamientos o estados anímicos de los personajes, dar información sobre sucesos ocurridos "fuera de cámara" o mostrar una acción de una forma un poco distinta de como la estás viendo (si es que se ve algo en el penoso dibujo que Chaykin "firmó" en esta obra). Todo ésto puede quedar resumido en una viñeta en la que se "adivina" a Nick Furia saltando hacia una puerta que se esta cerrando, a la que no acompaña por suerte un "entrañable" texto del tipo "Furia saltó hacia la puerta", sino que se ve complementado por la siguiente frase: "Antes de que terminase de hablar, ya se estaba moviendo, y comprendiendo que se movía demasiado tarde".

La miniserie de "Lobezno" por su parte está realizada con textos de apoyo más usuales hoy en día, los de primera persona que muestran los puntos de vista del protagonista.

Ambas obras, cada una en función de su calidad y de su formato de publicación, también nos muestran el dominio de los resortes narrativos de este autor "Conexión Escorpio" es esencialmente, a pesar de tener un protagonista "mutante", un thriller (el protagonismo de Lobezno es circunstancial y el hecho de que posea "poderes" especiales, secundario). Goodwin "atrapa" al lector en el suspense desde la primera viñeta de la obra: "Un sueño, pensó David Nanjiwara cuando empezaron los últimos diez minutos de su vida", a la que sigue la descripción de esos últimos diez minutos que concluyen en una masacre, todo ello en cuatro páginas. A partir de ahí va aumentando la intensidad de la narración, a la vez que se explora la personalidad y las motivaciones de Nick Furia. El desenlace de la obra está resuelto en un clímax, emocional y de acción, final en el que descubriremos oscuros secre-

http://cineultramundo.blogspot.com/

tos que cambiarán todos los puntos de vista sobre lo acontecido anteriormente de los protagonistas y del propio lector.

La miniserie con Byrne en "Lobezno" constituye, por su lado, el trabajo de Goodwin más "superheroico", o más bien uno de los pocos que podríamos calificar así. A pesar de ello, presenta, como casi todas las obras de este guionista, componentes de suspense o intriga, acompañados de elementos de fantasía y ciencia ficción, que se van dosificando para atraer la atención del lector (los finales de los distintos episodios son bastante significativos en este aspecto). La trama parte del intento de un superhéroe autóctono por parte del dirigente de una pequeña dictadura centroamericana, que escoge como conejillo de indias a Camorra, un "sparring" del titular de la serie. Este arranque permite no solo realizar una interesante narración, sino que además, facilita el hacer un estudio de las figuras del héroe y del villano. A tenor de esto no es de extrañar que en la obra destaque sobre todo en el apartado de la creación y desarrollo de los personajes.

Resulta de agradecer que en estos tiempos en los que está tan de moda la "exploración de las motivaciones heroicas" en obras la mayoría de ellas ilegibles (el adorado Chaykin con sus penosos "Power and Glory" y "Los agentes de la noche" se sitúa destacado a la cabeza del grupo seguido de cerca por las series de mutantes de "Marvel", "Un gran poder exige una gran responsabilidad"), nos encontremos con obras en las que además de esta exploración se nos cuenta una historia de manera inteligente. Eso sucede en esta miniserie de "Lobezno"; Goodwin comienza la narración dejando clara, en las tres primeras páginas y mediante una conversación con Tormenta, su postura sobre la traída y llevada dicotomía hombre-bestia del protagonista. A partir de ahí va presentando una serie de personajes que amén de cumplir su papel en la obra representan distintos aspectos de las figuras de las que hablábamos:

- Camorra. Pasa de representar una teórica figura de villano (más coyuntural que vocacional) a la de víctima y a la de héroe de forma gradual gracias a los acontecimientos desarrollados y a la curación de sus "heridas internas" gracias a los poderes de la hermana Salvación.

- Bandera. Representa la más pura esencia de la figura del héroe, libertador y canalizador de los anhelos de la tribu, mediante la que se nos quiere dar el mensaje de que las actitudes altruistas de salvación pueden producir más daño que beneficio y que algunas veces el "nuevo orden" no tiene porque ser necesariamente mejor que el viejo ("Algo debe cambiar para que todo siga igual").

- Geist. El villano en su máxima expresión. Un auténtico superviviente, experto en el arte de manipular, con la habilidad de sacar el máximo beneficio (en el segundo episodio asistimos a como consigue llevarse todo lo que desea y termina marchándose incluso con beneficios económicos de Madripur) caiga quien caiga y que siempre guarde varios ases en la manga.

- Tigre tiburón. Representa todo lo contrario que Geist dentro de los cánones del villano, haciendo gala de una ineptitud e incompetencia que justifican sus penosas motivaciones: "Todo lo que soy hoy es porque un idiota quiso ser un héroe... y se convirtió en un tullido. ¡Yo fuí ese idiota, niña!.

- y Lobezno. En este caso su papel no es exactamente el de un héroe; su personal búsqueda de un "nuevo orden", el suyo propio interno, apenas es explorada en esta obra. Es más un testigo de todo lo que va sucediendo que un desencadenante de los acontecimientos (ni siquiera consigue completar su venganza sobre Geist).

Resulta indudable el meritorio trabajo que Goodwin ha realizado con los personajes, pero existe un último ejemplo que no me puedo resistir a mencionar: la aparición de Magneto en la última página. A pesar de la brevedad de su intervención se nos da una visión del personaje con una dignidad, majestuosidad y elegancia excepcionales, sobre todo, si la comparamos con las más que penosas versiones que venimos padeciendo desde la etapa final de Claremont en la "Patrulla X".

Batman Gritos en la noche

Sí existe, de todas las maneras, un defecto achacable a la mayoría de las obras con guión de Archie Goodwin y es que esa "pulcritud narrativa" de la que antes hablaba suele ir acompañada de cierta "frialdad" que puede generar un distanciamiento por parte del lector Pues bien, esto no sucede en la novela gráfica "Batman: gritos en la noche", en donde el componente emocional constituye el elemento más brillante de la obra y la convierte simultáneamente en el más destacable de los últimos trabajos de Goodwin y sobre el hombre murciélago. Eso no quiere decir que se hayan descuidado otros aspectos, el guión está "montado" inteligentemente para ir dosificando y aumentando el suspense a la vez que se nos van mostrando los elementos que permitirán su resolución (Goodwin incluso va dando "pistas falsas" para que el lector, al igual que Batman, sospeche inicialmente del terapeuta físico del sanatorio para niños maltratados). Como es habitual también es destacable la construcción de personajes, en especial el del comisario Gordon, cuya composición apenas es comparable con casi ninguna de las que venimos padeciendo desde las obras de Miller con Batman.

Volviendo al componente emocional, Goodwin consigue tratar en una narración de intriga o género negro, el tema de los malos tratos a los menores sin ninguna sensiblería pero sin ningún tapujo tampoco. Creo que nada de lo que pudiera decir aquí daría a quien no conozca esta obra una idea de lo que Goodwin y Hampton son capaces de transmitir con su obra. Sólo diré que secuencias como aquella en la que el doctor Mc Leam sostiene entre sus brazos un bebé muerto o la de la página final con Batman oyendo los "gritos en la noche" me han impresionado como prácticamente ninguna lo ha hecho en mucho tiempo.

Para terminar pienso que, a tenor de todo lo que hemos tratado sobre Goodwin, la mejor manera de definirle sería diciendo que se trata de un "guionista de oficio": un autor capaz de contar prácticamente cualquier historia con eficacia, dignidad y, casi siempre, con brillantez. Un hombre cuyas tareas como historietista y como editor han contribuido como pocas a la dignificación de ese medio conocido como "comic".

Norman Fernández

Sachs & Violens: No siempre es acertada la primera impresión

Peter David y George Pérez
http //cineultramundo blogspot com

Hacía tiempo que no encontrábamos un producto que predispusiera a realizar un trabajo con tanta prontitud. Estas líneas empiezan a surgir poco después de finalizar su lectura. Lo que nos ha inducido a ello es un trabajo muy bien concebido y plasmado, a pesar de que la primera impresión a medida que se iba leyendo era negativa, a causa de unos colores "horteras" y un aparente amaneramiento estético en el trabajo de George Pérez. Sin embargo, esta impresión se mostró apresurada, y por tanto errónea, a medida que avanzábamos en la lectura de la obra.

Peter David ya había producido una grata impresión con su trabajo en la saga Crónicas de Atlantis, finalista en el año 1991 para el Haxtur al mejor guión, a pesar de no contar en su realización con el apoyo de un buen dibujante. Sus posteriores trabajos para Hulk y Factor-X fueron vistos por los colaboradores de esta revista (y de este artículo) de distinto modo, apreciando unos su aportación humorística a un género normalmente dramático como es el de superhéroes, y no viéndole otros maldita la gracia, considerándole sin más un guionista aceptable.

Sin embargo, con Sachs & Violens ha conseguido ponernos de acuerdo en volver a destacar un guión excelente al que se une esta vez el buen hacer de un magnífico George Pérez.

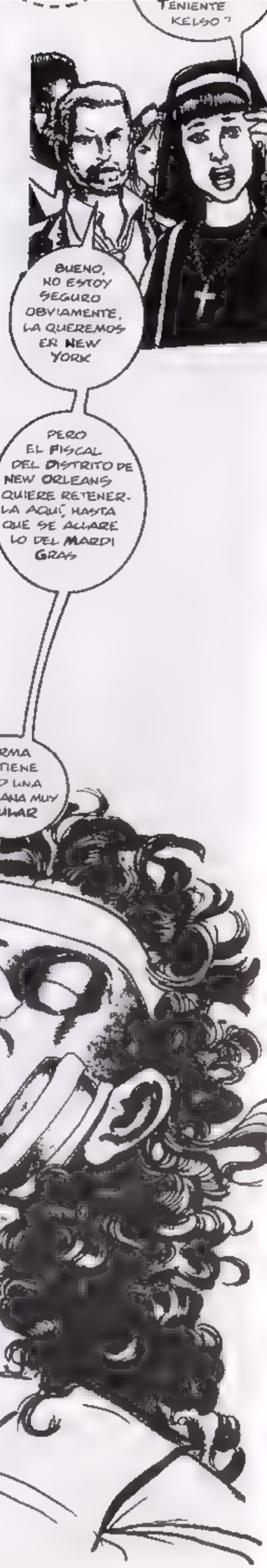
Color hortera... pero menos

La primera impresión es de falta de calidad visual, como consecuencia del color y la influencia que ejerce sobre el dibujo. Tal parece que ha sido dado de forma que resulta aparentemente "sucio", contribuyendo también a producir una sensación "hortera" e incluso grotesca en ocasiones. Pero es un espejismo visual que se rompe una vez que entramos en la historia Establecido el contacto la citada sensación se diluye y se pierde, por la simple razón de que estas aparentes deficiencias cumplen una función, la de introducirnos en un guión ambientado en estratos sociales en los que lo sucio, grotesco, hortera y vil forma parte hasta del aire que se respira y muy especialmente de las perturbadas mentes de los seres que los pueblan, nutriéndolos con sus peculiares vivencias

Por tanto, el color corre parejo a la historia. Otro tipo de ejecución podría ser más hermosa, atractiva y bella, pero no sería tan funcional y no reforzaría el guión del modo en que la presente realización logra. Se consigue así acrecentar la sordidez presente en el trabajo de Peter David

Vengadores con moraleja

El guión de David consiste en la clásica historia de crímenes que provocan otros por


TENIENTE KELSO?
BUENO, NO ESTOY SEGURO OBVIAMENTE, LA QUEREMOS EN NEW YORK
PERO EL FISCAL DEL DISTRITO DE NEW ORLEANS QUIERE RETENERLA AQUÍ, HASTA QUE SE ACLARE LO DEL MARDI GRAS
HERMANA, TIENE USTED UNA HERMANA MUY POPULAR

http://neu.tra...do.blogspot.com

venganza (basada en el amor o la amistad). El autor aprovecha la ocasión para mostrarnos un lado de la sociedad normalmente oculto a nuestros ojos por un cristal paradójicamente muy frágil. Es esta fragilidad la que permite que ambos mundos acaben entremezclándose, y, cuando esto ocurre, una parte quiere negar la existencia de la otra, al parecerle tan ajena como la muerte, que solo llega a los demás. .

A través de esta historia de vengadores David desvela el submundo del sexo duro, el sadomasoquismo, las películas snuff con sus asesinatos reales... Es un submundo que se nos muestra como si de una Sociedad Anónima se tratase, con acciones cotizables en bolsa y un estricto control financiero de pérdidas y ganancias.

El guión está muy bien estructurado, con los ingredientes narrativos y de acción suficientes para atrapar al lector en la trama desde las primeras viñetas (recurso en el que Peter David es un auténtico maestro). Y, por supuesto, hay una moraleja, pero el guionista no quiere cargar las tintas en la misma, dejando que sean los propios personajes los que den el mensaje en frases breves y cortantes, como por ejemplo el cierre de la obra en boca de la hermana de Sachs. No olvidemos que otra de las características de David como guionista es su gran habilidad en los diálogos.

Un George Pérez contenido

En la grata impresión general de la obra colabora de forma precisa George Pérez. Ya hemos hablado más arriba de cómo ha sabido reflejar la sordidez presente en el guión Para ello, el dibujante no duda incluso en abandonar hábitos que le son muy queridos y que caracterizan su barroco estilo.

Así, el número de viñetas por página es mucho menor de lo habitual en el dibujante y el detallismo que inundaba su composición desaparece casi por completo (presente solo en las escenas que transcurren en el carnaval de Nueva Orleáns, donde podríamos decir que "el guión lo justifica"). El estilo tradicional de Pérez no encajaría en esta historia, pues serviría de distracción al lector, perturbando el ritmo y produciendo un efecto ornamental (adorno y floritura) que suavizaría la violencia y sordidez que son partes esenciales del guión de David.

Esta capacidad de adaptación de Pérez al magnífico guión de David (muy lejos de anteriores trabajos más efectistas, véase sino la miniserie de Hulk *Futuro Imperfecto*, con el mismo equipo) permite que podamos disfrutar de una de las mejores obras del año, y que les recomendamos plenamente.

Faustino R. Arbesú
Jordi Juanmartí

PREMIOS HAXTUR

http //cineultramundo blogspot com

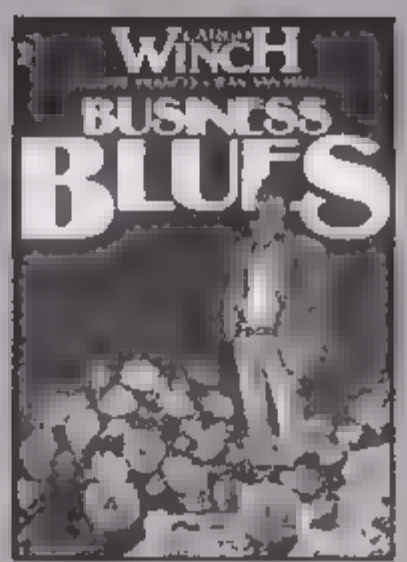
1994

NOMINADOS ☐ Y GANADORES ☐

MEJOR GUIONISTA

GASPAR MEANA
por "Crónicas de Leodegundo"
EDITA· EL PEXE

NEIL GAIMAN
por "El alto coste de la vida"
EDITA ZINCO



JEAN VAN HAMME
por "Largo Winch nº 3 y 4"
EDITA: GRIJALBO

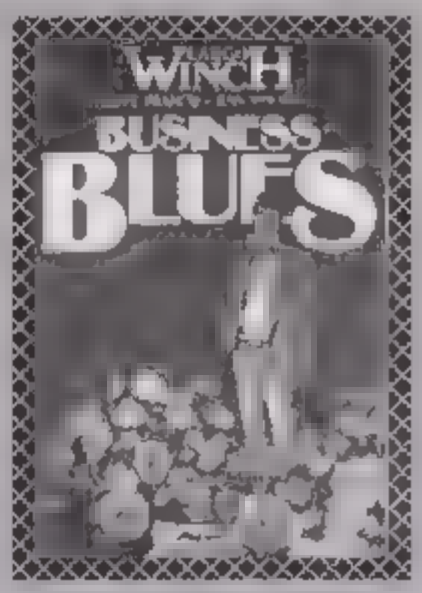
A. JODOROWSKI
por "El Lama Blanco"
EDITA: NORMA

MEJOR DIBUJANTE

D. MAZZUCCHELLI
por "Discovering America"
EDITA: FUND. MUNICIPAL
DE CULTURA DE GIJON

GASPAR MEANA
por "Crónicas de Leodegundo"
EDITA: EL PEXE

KEVIN MACGUIRE
por "Los Nuevos Titanes"
EDITA: ZINCO



PHILIPPE FRANCQ
por "Largo Winch nº 3 y 4"
EDITA: GRIJALBO

MEJOR HISTORIA CORTA

"GON"
de Tanaka
EDITA LA CUPULA

"AMERICA DISCOVERING"
de David Mazzucchelli
EDITA: FUND. MUNICIPAL
DE CULTURA DE GIJON

"COCHINA PUBLICIDAD"
de Daniel Solana
EDITA: PUBLICACIONES
PROFESIONALES S.A.

"HARRY LA CABEZA"
de Briand Bolland
EDITA NORMA

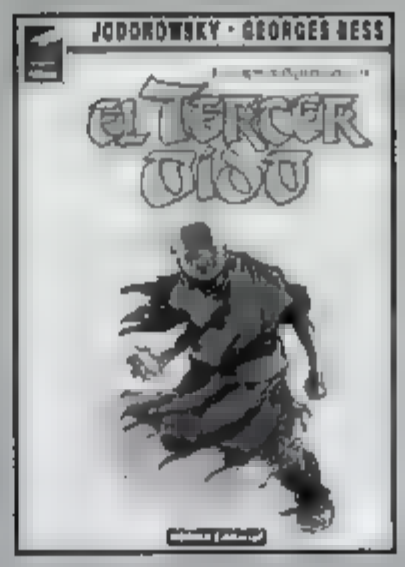
MEJOR HISTORIA LARGA

"CRONICAS DE LEODEGUNDO"

de gaspar Meana
EDITA: EL PEXE

"EL ALTO COSTE DE LA VIDA"

de Neil Gaiman y Bacahlo
EDITA: ZINCO



"EL LAMA BLANCO"

de Jodorowsky y George Bess
EDITA: NORMA

"DYLAN DOG" nº 4

de Tiziano Sclavi
EDITA: EDICIONES B

MEJOR PORTADA

"SUPERMAN" esp. Hombre Arena

de W. Simonson
EDITA· ZINCO

"ALIEN"

de Mike Mignola
EDITA: NORMA

"SIN CITY" nº 3

de Frank Miller
EDITA: NORMA

"THORGAL"

de Rosinsky
EDITA: NORMA

AUTOR QUE AMAMOS

JOE KUBERT

FINALISTA MAS VOTADO

KEVIN MACGUIRE

Crónica de sucesos

http://cineultramundo.blogspot.com

El guionista Felipe Hernández Cava y el dibujante Federico del Barrio ya van por el cuarto álbum de una serie con más de un elemento de interés: Las memorias de Amorós. Estos álbumes llevan por título: "Firmado: Mister Foo", "La luz de un siglo muerto", "Las alas calmas" y "Ars Profética". Ya anteriormente habíamos alabado el trabajo de Hernández Cava, cuando formaba parte de "El cubri" de Peter Parovic a Amorós, muchas cosas han cambiado.

Calidad

Uno nota una sana ambición tanto en el guionista como en el dibujante. La voluntad de hacer un producto de calidad, complejo. Un producto, y esta sería su primera virtud, muy diferenciado de lo que habitualmente encontramos en el mercado.

Esa distancia se nota, en lo gráfico, en un cambio constante, de álbum a álbum, en el estilo. La línea o la mancha utilizada por Del Barrio no es la misma en ninguna de las cuatro entregas Además, está llena de referencias a las ilustraciones, la pintura o el diseño gráfico de la época en que se desarrolla la acción Otro recurso diferenciador es la ausencia de bocadillos, sustituidos los tradicionales globos por textos apoyados en la parte superior de la viñeta y dirigidos por una línea. Por último, el grado de abstracción y estilización utilizado por el dibujante, tampoco puede calificarse de habitual

El resultado es una serie de viñetas donde aquí y allá encontramos ilustraciones realmente atractivas. Nadie puede negar ingenio gráfico a Del Barrio, ni sensibilidad en la línea, ni capacidad para la caricatura. Otra cuestión es su voluntad comunicativa.

En todo caso, el primer vistazo nos brinda un acabado elegante Un poco blando, en ocasiones, pero cada vez menos. Hay que señalar una evolución a mejor en la labor de Del Barrio. Luego matizaremos esto.

El guión también tiene su aquel. Amorós, ya viejo, va contando en "Off", historias de su juventud, en la España de los años anteriores a la guerra civil. En ellas, se entremezclan relatos personales, de amistades o amores, el trasfondo político del momento y la pura crónica de sucesos, que actúa en gran medida de metáfora histórico social. Como se ve, un cóctel complejo, unas elaboradas tramas donde Hernández Cava salta con fluidez de lo concreto, individual, a lo general, social

Crónicas tensas donde encontramos ecos del presente, sentimientos universales, y una descripción muy documentada de un tiempo que ha quedado oscurecido por el gran drama que le siguió. Es como si el guionista deseara entender y explicar los factores que llevaron a la guerra. En todo caso, ya sólo la elección de ese espacio histórico tan olvidado me parece valorable.

Por lo tanto, también encontramos bastantes peculiaridades en el argumento. Personajes con matices, un cierto discurso respecto a la moral, algunas sorpresas...

Me atrevería a calificar la serie como de calidad. Pero... Dicho esto debo añadir que los autores vencen pero no convencen. Mi sensación al leer y releer los álbumes es similar a lo que pasa ante el nuevo montaje de "Blade Runner". Siendo la misma película, uno nota una cierta pérdida de ritmo, una cierta morosidad... y la magia de la primera versión se desvanece. La calidad permanece, desde luego, pero en los tiempos cambiados, en los planos ligeramente estirados algo se ha perdido. Con "Las memorias de Amorós" me ocurre algo parecido. Insisto, considero que la obra tiene calidad y, si escribo sobre ella, es porque creo que los lectores del "Wendigo" deberían echarle un vistazo. Pero... en alguna parte, entre el guión y los dibujos, se filtra una cierta frialdad. Hay una distancia, establecida voluntariamente por los autores, supongo yo, que pesa sobre los álbumes. Quiero relacionarla con la idea de invitar más a la reflexión que al entretenimiento. Y ahí es donde veo el error

En los siguientes párrafos intentaré analizar qué elementos vehiculan ese distanciamiento, vaya por delante mi felicitación a los autores. De hecho, me compraré el próximo álbum, si salen más. Y debo decir que es lo único que tolero entre los productos que saca su editorial. Para los que lean esto y no conozcan la serie, recomendaría el tercer volumen, "Las alas calmas", que considero el más redondo.

Sentimentalismo

Antes de entrar en materia, déjenme dar un pequeño rodeo. Siempre he creído que una de las principales aportaciones de nuestra revista se ha referido al campo del lenguaje. Cuando hablamos del lenguaje del comic, hablamos de aquellos medios que los autores utilizan para aumentar la eficacia de su narración. El cómo se cuentan las cosas.

Pero creo, también, que hemos hecho otra aportación. Quizás de una forma más discreta, pero no

http://cineultramundo.blogspot.com

menos importante. Esta se refiere a los contenidos. Faustino ha sido (y es) el que de una forma más consciente ha insistido en determinados contenidos. Algo difícil de tratar, que encontramos en autores como el Moore de "La cosa del Pantano" Giménez, Berardi o el Mazzuchelli de "Hombre Grande". Hablo de los sentimientos. Hablo de compasión. Decía Greene que despreciaba la lástima, porque implica la superioridad de uno respecto a otro, y apreciaba la compasión, que se daba entre iguales.

Pensemos en Chaplin. No se le puede calificar de excesivamente innovador, cinematográficamente hablando. Es más bien conservador en su utilización del medio. Pero su trabajo nos sigue conmocionando como el primer día. Consigue que sintamos con él, que nos identifiquemos con sus penas y alegrías, que las hagamos propias. Despierta lo generoso y bueno que pueda haber en nosotros. Obviamente, lo hace apoyándose en algo; en su caso una mímica y una gestualidad inimitables. Sería demasiado extenso intentar analizar hasta qué punto la transmisión de sentimientos va asociada a formas menos elaboradas, más sencillas, o no. Dejo varios ejemplos para la reflexión: los sentimientos, el humanismo de Ford y la pureza de su "gesto" cinematográfico frente al formalismo de Hitchcock. Berardi frente a Simonson o Mazzuchelli frente a Truman. Sin querer hacer de ello, regla general, parece más fácil, más natural, hablar, transmitir sentimientos con medios menos aparatosos. De una forma u otra, entrar en ese tipo de historias nos parece tan deseable como complejo.

Recuerdo todo esto por dos razones: Una, general. Hay toda una corriente crítica que parece querer negar todo lo que se refiera a sentimientos, a un cierto humanismo. Nosotros, en cambio, pensamos que los medios de masas se enriquecerían si contuvieran más a menudo este tipo de mensajes. Entendemos que ese desprecio es una derivación de una cierta manera de entender el arte, como algo frío, mesiánico o más preocupado por la forma que por la transmisión de ningún tipo de mensaje. El nihilismo sólo favorece a los de siempre. Pura pereza mental. Dos, particular. Esto es una cuestión personal respecto al álbum que hemos editado de Mazzuchelli. Su aspecto gráfico es tan innovador que puede oscurecer el brillo de la historia. Para mí, ahí está la principal aportación de esta obra de David. Su sabor "Clásico", viene de un relato que contiene un humanismo muy difícil de transmitir sin caer en el sentimentalismo barato. Y él lo consigne.

En definitiva, afirmo que cuando ciertos autores critican aspectos "sentimentales", muchas veces sólo ocultan su incapacidad para llevar adelante ese tipo de argumentos, sin caer en la banalidad o el ridículo.

Tras esta disgresión, volvamos al trabajo que nos ocupa. Ya habrán entendido que echo en falta algo de todo esto. Sobre todo, porque sí estaba en anteriores Trabajos de Hernández Cava. En "Las memorias de Amorós" aparece de forma muy velada y creo que eso resta emoción a su lectura.

Vayamos por partes.

Estilización

Ya hemos anotado algunas de las características de la parte gráfica. Repasémoslas.

- Cambio de estilo de álbum.

En el primero, grises de aguada y una línea de pincel muy suelta. En el segundo permanecen las medias tintas pero el pincel ha sido sustituido por una juguetona plumilla. El tercero mantiene su aire de vanguardia, pero es el más cercano a un acabado tradicional: mancha negra y línea sin grises. En el cuarto, variación sobre el anterior. La línea se adelgaza y se vuelve más geométrica. Pero las aristas actúan más sobre fondos y algunas caras que en general. A Del Barrio le gustan, sobre todo, las curvas, los arabescos, las ondulaciones, los desarrollos fluidos.

Los saltos de estilo parecen algo voluntario, buscado. No tienen un sentido progresivo (como el Mazzuchelli de "Born Again" o el Milazzo de "Ken Parker"). Parece como si Del Barrio quisiera probar nuevos acabados, como si quisiera demostrar su versatilidad. El problema es que, entre cambio y cambio, mantiene sus carencias. Sustancialmente, estas se refieren a una cierta indefinición de las expresiones, a una planificación un tanto "aburrida", una estructura de página poco dramática y una tendencia general al dibujo "bonito". Me extenderé más sobre esto al hablar de su estilización.

Los bocadillos. O mejor, su ausencia. El recurso de apoyarlos en la parte superior de la viñeta no es narrativamente eficaz. No ayuda nada cuando son varios los que hablan. Rompen los tiempos. Distancian.

Estilización. Frente a los cambios, Del Barrio presenta varias constantes, una es una general blandura en su trabajo. Por eso los acabados más gruesos le benefician. Actúan de elemento compensador, pero, en general, parecen gustarle las formas estiradas, que en ocasiones dan aspecto de figurines a sus personajes. Véase la página 43 del tomo II o la 35 del IV. Su voluntad estilizadora resulta muy agradable a veces, como en casi toda las caras de aspecto caricaturesco que saca, por ejemplo, el dueño del "Doña Toda" del tomo III, o el cura de la página 39, del tomo IV. Pero es fastidiosa cuando se despega del tono de la historia. Por ejemplo, el enfrentamiento con el fascista (página 52, tomo IV) donde la línea alcanza una blandura insoportable.

Resumiendo: Del Barrio es un dibujante lleno de recursos y ha mejorado mucho respecto a trabajos anteriores. Pero el talento con el que a veces nos sorprende, que vierte en la abstracción de determinadas formas, en osados contrastes de blanco y negro, a ese talento le falta algo. Diría que es preocupación por lo que está contando. No sé si los acabados, la estructura de página y demás, son decisión suya o del guionista. Pero a sus planchas les falta esa carga dramática que sólo los recursos propios de la historieta puede conseguir, quiero decir: un uso más enfático de la planificación, una estructura de página más dinámica, una mayor preocupación por la continuidad visual (que en ocasiones brilla por su ausencia, como en la página 13 del tomo II), un mayor cuidado y claridad de las expresiones de los personajes, etc.

Los dibujos, insisto, siendo muy agradables, distancian, y esto ocurre porque su atractivo es interno, pero narrativamente son insuficientes, y esto, en una obra con tantos aciertos y tantas posibilidades, molesta. No lo señalaría si pensara que Del Barrio es un

http://cineultramundo.blogspot.com

absoluto incapaz, pero no lo es, tiene muchísimas cualidades y su labor es visualmente muy gozosa. Pero fría. Pasemos al otro responsable de esa frialdad.

Distanciamiento

En el guión también encontramos aciertos y errores. Hernández Cava mantiene parte de las virtudes que nos cautivaron cuando escribía las aventuras de Peter Parovic. Sabe crear personajes con interés, desarrollar relaciones con pocos trazos, utilizar el suspense con mesura... Pero la complejidad de algunos de sus relatos le puede.

Diría que es, esencialmente, un problema de tramas. Hernández Cava no parece preocupado por cual es la principal y cual la secudaria. No es el primer autor que declara su falta de interés por el héroe. Hace poco, John Berger nos decía en "G" que ninguna novela podía ya escribirse utilizando un único punto de vista.

Hernández Cava se esfuerza por encardinar las peripecias de Amorós con los hechos históricos, los sucesos con las relaciones sentimentales... Lo que ocurre es que falta convicción. La relación entre secuencias no acaba de funcionar, la estructura del relato no es consistente. Y el lector permanece como espectador, sin acabar de entrar en la historia.

Quizás sea esto lo que pretende el guionista. Uno se inclina a pensarlo cuando al protagonista le ocurre algo parecido. Su relación con los hechos suele ser tangencial. Su implicación no pasa a veces por ser más que la de un testigo.

Por ejemplo, en el primer tomo, esta es la clave del relato. Pero como el guión se esfuerza en ser verosímil, el lector acaba por perder el interés. Aunque hay un buen uso del suspense, nada llega a ocurrir, lo cual resulta decepcionante. Más aún cuando las explicaciones están inscritas en el momento político de la acción. Frío, muy frío. En el II ocurre algo parecido. Hernández Cava pone en marcha un mecanismo de suspense que le ocupa 30 páginas. Luego empiezan a ocurrir cosas precipitadamente, mientras la relación de Amorós con la chica no acaba de funcionar. Demasiadas distracciones. Para el protagonista y para el lector.

Ya he manifestado mi predilección por el III, el héroe tiene una motivación clara desde la primera página, los sucesos van creciendo en intensidad dramática y el trasfondo histórico ayuda a la narración, sin estorbarla.

En el cuarto, vuelve a perderse el tono. La aventura sentimental de Amorós, su aventura periodística y el tenso clima social prebélico compiten por nuestra atención. Al final, todo da igual.

El tomo III, siendo el relato más lineal, es el que avanza de una manera dramáticamente más efectiva. Quizás, como he querido indicar en la larga disgresión sobre el sentimentalismo, porque el utilizar como motivación algo tan universal como la amistad, nos ayuda a entender las andanzas del protagonista. Quizás también porque se acerca más al modelo clásico de novela negra. En todo caso, excepto en este álbum, el resto de las historias se mueven de forma errática. O mejor, con morosidad. Esa tranquilidad, esa frialdad en la narración, al unirse al dibujo,

cuyo "distanciamiento" ya hemos comentado, acaba por invitarnos poco a seguir la lectura.

En definitiva, un guionista lleno de ideas y un dibujante con grandes capacidades, fabricando un producto donde la preocupación por enganchar al lector parece casi inexistente. Confiemos en que su voluntad comunicativa aumente en futuros álbumes.

Florentino Flórez

http://cineultramundo.blogspot.com

El Wendigo recomienda

Continuando con esta sección iniciada en el número anterior, hemos de resaltar la irrupción en el panorama nacional de la línea BRAVURA y LEGEN. Existían expectativas, dada la calidad de los autores que en torno a ellas se agrupaban que no quedaron defraudadas, al menos en los primeros números publicados. Nada extraño por otra parte. A poco que recordemos, veremos emerger detrás de ellos la silueta de los Premios HAXTUR, nuestros premios. La mayor parte de los autores que trabajan para estas líneas, han sido distinguidos con alguno de ellos, incluso con más de uno, y otros cuando menos han quedado finalistas.

Walter Simonson (3 Premios Haxtur:1986, 90 y 91 y 5 (Nominaciones).

Jim Starlin (2 Premios Haxtur: 1986 y 1992 y 5 Nominaciones).

Kevin Macquire (2 premios Haxtur: 1992 y 1994 y 2 Nominaciones).

Alan Moore (2 Premios Haxtur: 1988 y 1989 y 6 Nominaciones).

Peter David (1 Nominación: 1992).

Mike Mignola (1 Premio Haxtur: 1994 y 1 Nominación).

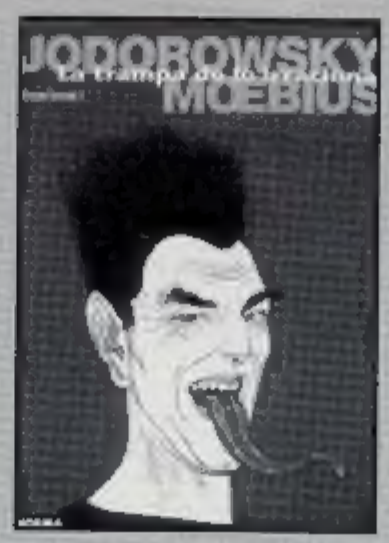
John Byrne (1 Premio Haxtur: 1988 y 9 Nominaciones).

Hay otros títulos, especialmente HOMBRE GRANDE, que aunque lo hemos editado nosotros, es tan bueno, que sería muy injusto mantenerlo al margen. Por ello ha sido incluida, junto con el resto de las obras que se detallan.

Incluimos la obra BREED de Starlin, a pesar de la pésima edición que de ella ha efectuado NORMA. No sólo este comicbook es más caro que el resto, sino que además se ha utilizado peor papel en la edición, se han manipulado los colores y se ha hecho una pésima traducción, hasta tal punto, que lo que en el original es una batalla en Japón –Segunda Guerra Mundial– en la traducción la sitúan en Vietnam. ¡TOMA YA! Así se hace uno la "picha un lío" al comenzar la lectura de la historia y no se comprende como se puede hablar de la II Guerra Mundial, a continuación de Vietnam, luego de Corea y más tarde en 1969, de nuevo de Vietnam. Es claro que la "metedura de pata" es en la primera mención de Vietnam, que en el original no existe.

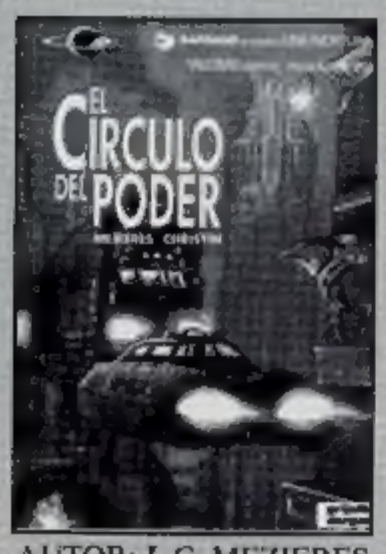
AUTOR: DANIEL TORRES
EDITOR: NORMA

AUTOR: JIM STARLIN
EDITOR: NORMA



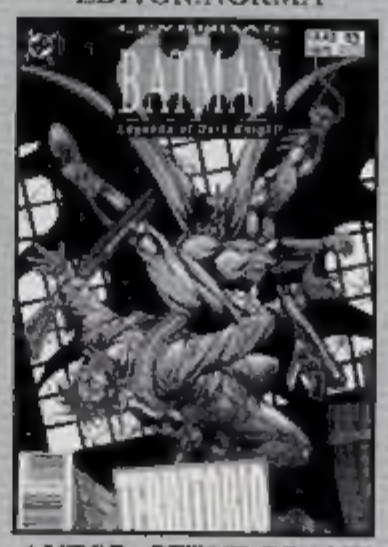
AUTOR: JODOROWSKY
MOEBIUS
EDITOR:NORMA

AUTOR: VAZQUEZ
EDITOR: GLENAT



AUTOR: J. C. MEZIERES
P. CHRISTIN
EDITOR: GRIJALBO

AUTOR: MIQUE BELTRAN
EDITOR: GLENAT



AUTOR: STEVE GRANT
SHAWN McMANUS
EDITOR: ZINCO

AUTOR: SATOSHI KON
EDITOR: FORUM

AUTOR: MIGNOLA
JOHN BYRNE
EDITOR: NORMA

AUTOR: KELLEY PUCKETT
MIKE PAROBECK
RICK BURCHETT
EDITOR: ZINCO

AUTOR: PASCUAL FERRY
EDITOR: GLENAT

AUTOR: JIM STARLIN
JOE CHIODO
EDITOR: FORUM

19 SALON INTERNACIONAL del COMIC del PRINCIPADO de ASTURIAS

XI PREMIOS HAXTUR

GIJON

OCTUBRE

1995

Organiza

EL WENDIGO

Ayuntamiento de Gijón

MINISTERIO DE CULTURA

PRINCIPADO DE ASTURIAS